

DIDDY KONG RACING
Les plans complets

YOSHI'S STORY
La soluce exclusive !

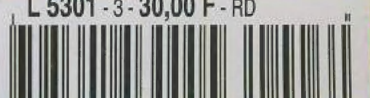
LYLAT WARS
Le guide complet

30F

CADEAU La carte magique

Vol. 3

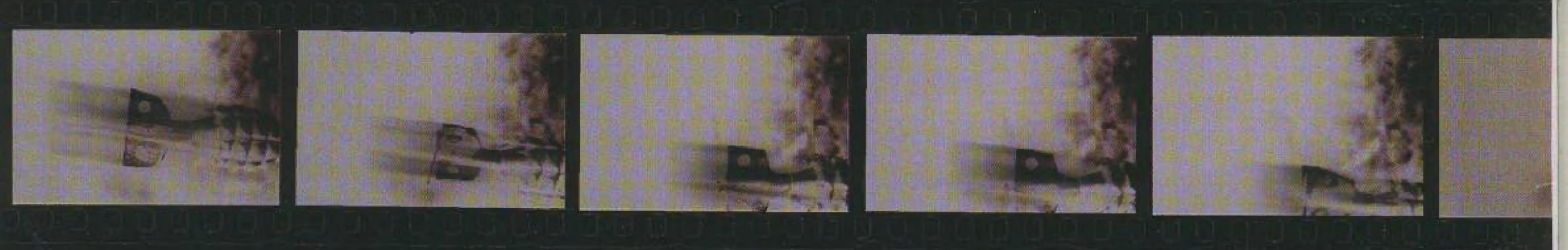
ISSN : 1282-7738 219 FB 9 FS 210 FL 6,95 $C







SI LA PLUIE A LA COULEUR DU SANG, QU'UNE CHALEUR INTENSE VOUS ENVAHIT...



FELICITATIONS, VOUS AVEZ TOUCHÉ VOTRE CIBLE !





DEUX JOUEURS EN ÉCRAN SPLITTÉ

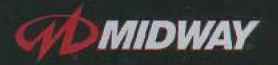








* 2,23 F/min





Édito

L'équipe de 64 Player est de retour pour un troisième volume encore plus riche que les deux précédents : trois soluces complètes avec, comme d'habitude, une flopée de plans et les indispensables astuces pour exploser les jeux à 100 % ! Désolé, pas de place pour le Courrier des lecteurs dans ce numéro. Yoshi pointant le bout de son nez, entre une rubrique Correspondance et la soluce de Yoshi's Story, franchement, y'a pas photo ! Mais je vais tout de même répondre aux questions qui reviennent le plus souvent comme, par exemple : « Pourquoi 64 Player et plus N64 Player ? ». En fait, Nintendo nous a gentiment demandé de ne pas utiliser "N64" car c'est une marque déposée ; du coup plus de "N", mais pas de haine entre eux et nous pour autant ! « Que veut dire : totalement indépendant de Nintendo sur votre couverture ? » Contrairement à un magazine officiel, nous ne sommes en aucun point lié à Nintendo. Donc libre à nous de dire tout ce que l'on pense d'un jeu, sans aucune pression... « À quand des tests dans 64 Player ? » Il n'y aura pas de rubrique Tests dans 64 Player, nos amis de Player One le font très bien chaque mois ! J'ajouterai que nos soluces attestent de la qualité des nouveaux softs. Jamais nous ne consacrerons plus de quelques lignes à un soft de piètre qualité. Alors, si un jeu fait l'objet d'un dossier dans 64 Player, c'est qu'il s'agit bel et bien d'un hit ! Voilà, dans le prochain 64 Player, la rubrique Courrier me permettra de vous répondre plus longuement. Ah, j'oubliais ! Après la carte Top Secret de James Bond, c'est au tour de Diddy de vous proposer la sienne...
Allez, bonne lecture et comme dit si bien un certain Karl : « Méfiez-vous des contrefaçons ! »

El Didou

64 *Player* est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur 92100 Boulogne.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE (Jeux, astuces).

Directeur de la publication Alain KAHN.

Directeur des rédactions Pierre VALLS.

Rédacteur en chef Guillaume LASSALLE.
Secrétaires de rédaction Christophe VERRON (1er SR) et Florence LE DERF.
Rédaction Stéphane BURET, Patrick GIORDANO, Stéphane PILET, Christophe POTTIER.

Merci à Elwood, Milouse, Reyda, MC Yas et Samy...

Conception graphique, maquette Lionel FAVERIE.
Infographie Jean-Marc GASNOT et Lionel GEY.

Illustrations Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité Delphine JACONO.

SERVICES EN LIGNE
Coordination Lionel KAPLAN
Rédaction hot-Line Laurence CORBIER et Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication Annie TEINTURIER
Assistante de fabrication Agnès SEMPERE.

Photogravure numérique Pi-M - Boulogne.
Impression DIDIER QUEBECOR - Bondoufle.

Service anciens numéros B.I.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26.

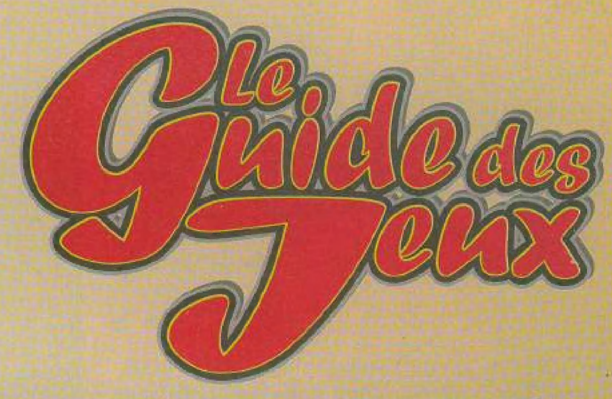
Service des ventes PROMÉVENTE - Lauric MONFORT (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Cécile PIERPONT.
Tél. vert : 08 00 19 84 57, Terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 000 000 F RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général Alain KAHN.
Responsable financière et comptable Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration Karine MÉRELLE.
Secrétariat Maï MARCELIN.

Distribution MLP.
Dépôt légal : janvier 1998

Ce numéro comporte une carte de codes magique, non foliotée, entre les pages 10 et 11.
Illustration : Emmanuel Vegliona.

64 Player est une publication non officielle et indépendante de Nintendo™.

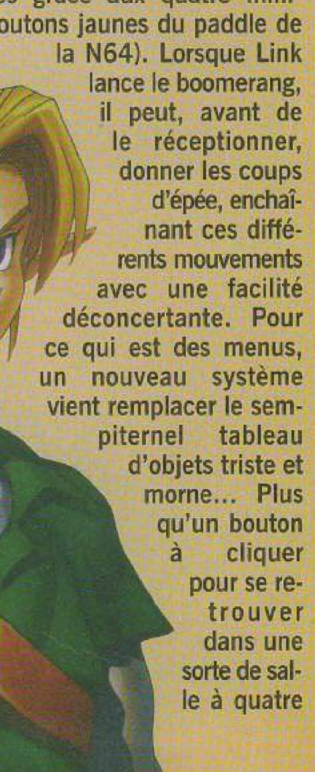


Nous ne pouvons pas résister au plaisir de vous parler des quelques prochaines sorties qui nous font d'ores et déjà rêver. Avec en tête de liste le futur hit de son altesse Miyamoto.

Zelda 64

Matt le fou a enfin pu jouer au jeu le plus attendu des Nintendomaniaques : Zelda 64.

Essayer Zelda 64 est une expérience quasi mystique. Dès les premières images, un frisson parcourt le corps du joueur, qui se retrouve plongé dans une ambiance proche de Zelda 3 sur SNES. Si la nostalgie est au rendez-vous, reste à savoir si ce nouvel épisode tiendra ses promesses... À première vue, la réponse est OUI. Un oui franc et massif. Premier point positif : la gestion des objets. À la différence des épisodes précédents, Link a accès à tout moment à quatre objets distincts (utilisés grâce aux quatre mini-boutons jaunes du paddle de la N64). Lorsque Link lance le boomerang, il peut, avant de le réceptionner, donner les coups d'épée, enchaînant ces différents mouvements avec une facilité déconcertante. Pour ce qui est des menus, un nouveau système vient remplacer le sempiternel tableau d'objets triste et morne... Plus qu'un bouton à cliquer pour se retrouver dans une sorte de salle à quatre



murs ; chacun d'eux représentant une partie des menus : objets à sélectionner, cartes d'Hyrule (le bled où se déroule l'histoire) et autres réglages ou pouvoirs à utiliser régulièrement en cours de jeu... Pratique ! Autre nouveauté, le « lock ». Dans un jeu en 3D, on a parfois tendance à se perdre lors d'un combat. On tourne autour de l'adversaire, on met un coup, on court pour échapper à la contre-attaque et on finit par ne plus trop savoir où l'on est par rapport à l'ennemi... Dans Zelda 64, à tout moment d'un combat, vous pourrez locker votre adversaire. Une petite cible apparaît sur lui... Vous pouvez alors vous éloigner, vous retourner ou bien vous cacher pour éviter ses tirs, car cette fonction permet à Link de glisser (d'une simple pression sur une touche) pour se retrouver immédiatement face à lui... Une idée toute simple, qui avait déjà été expérimentée (notamment dans les shoot'em up) mais qui a été, ici, parfaitement étudiée et améliorée, évitant ainsi maux de tête et énervements inutiles.

Si ces nouveautés peuvent sembler des détails, c'est pourtant avec ce genre de détails que l'on fait les meilleurs jeux, surtout lorsqu'ils reposent sur la durée et la profondeur comme Zelda 64. Ils montrent en tout cas le soin apporté à ce jeu par Shigeru Miyamoto et ses équipes qui n'ont pas le droit à la moindre erreur. Pour le reste (environnement, graphismes, scénario), rien de plus à ajouter que vous ne sachiez déjà : Link commence enfant, pour grandir en cours de partie (les saisons devraient ponctuer cette aventure), et les éléments des épisodes précédents sont là, même s'ils ont souvent été améliorés : souvenez-vous de l'ocarina... Cette fois, vous pourrez jouer vous-même votre mélodie avec une flûte à l'aide des boutons du pad.

À noter que faire monter Link à cheval demandera un certain entraînement (comme dans la réalité !) et que cet épisode, riche en action et en combats, comporte plus de séquences plate-forme que les épisodes précédents... Bref, il sera difficile de ne pas succomber et de ne pas se jeter sur la version japonaise. N'oublions pas, cependant, que les textes apportent énormément au plaisir de jeu dans une quête de cette trempe !

Éditeur : Nintendo
Nbre de joueur : 1
Sortie : septembre

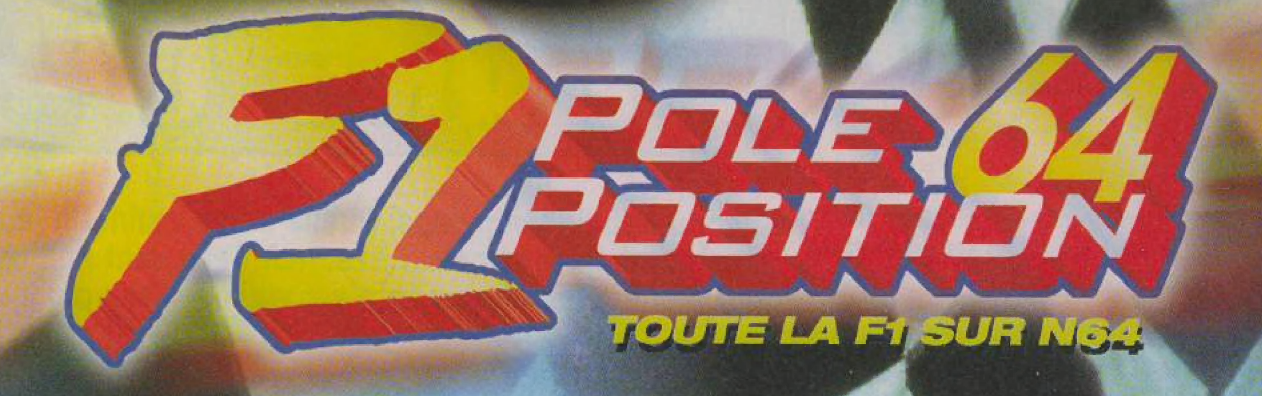












TOUTE LA F1 SUR N64



Cette année
ce sera peut-être
vous
le champion
du monde



"L'effet de vitesse est décoiffant"
"Un jeu de Formule 1 très fun, mi-simulation, mi-arcade, qui séduira les accros comme les novices" Nintendo Magazine : 91%

Des dizaines de réglages mécaniques
Tous les circuits du Championnat du Monde
Les vrais pilotes et leurs écuries
Un jeu officiel de la FIA : réalisme garanti !

Le seul jeu de F1 sur Nintendo 64



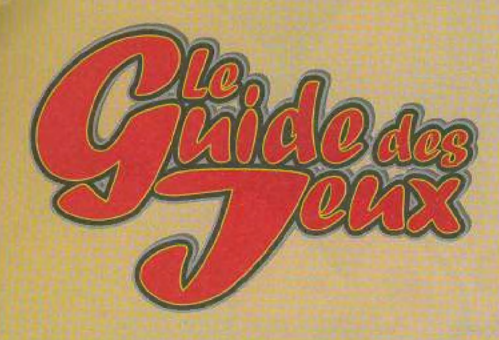


HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN



http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft





Quake 64

Attendu depuis longtemps, Quake arrive enfin. Un jeu angoissant, gore et noir... très, noir. Tellement noir que pour prendre les photos ce n'est vraiment pas pratique !

Les doom-like fleurissent sur la N64 ! À tel point que l'on distingue plusieurs sous-catégories dans ce genre. Subtil et réfléchi comme Turok et Goldeneye. Arcade et violent comme Doom et Duke Nukem 3D. Quake, lui, se place dans la seconde : arcade et violent. On se dirige dans de vrais décors en 3D, et tout comme dans Goldeneye, il est possible de regarder dans tous les sens. Pour les habitués de ce dernier, mieux vaut d'ailleurs reconfigurer le paddle pour ne pas se sentir dépaysé.
Avec Quake, on prend vraiment du plaisir à jouer, les pièces sont vastes et bien conçues. Toutefois on regrettera l'absence d'effets de lumière (comme on les connaissait dans les versions PC), mais l'ambiance y est. Le seul vrai reproche qu'on pourrait lui faire c'est qu'il est beaucoup trop sombre. Au moins aussi sombre que l'était Doom 64. Il est donc conseillé de régler le constraste du téléviseur au risque de passer la moitié de son temps dans des décors noirs, en entendant les monstres hurler de terreur. Dommage, surtout que les niveaux sont plaisants à regarder. Bref, le jeu gagnerait vraiment à être plus clair. Quoi qu'il en soit, Quake aura les atouts pour séduire tous les accros du genre : bien réalisé et maniable (merci au paddle analogique !). Il n'y a pas à dire, les doom-like ont un bel avenir sur la Nintendo 64.

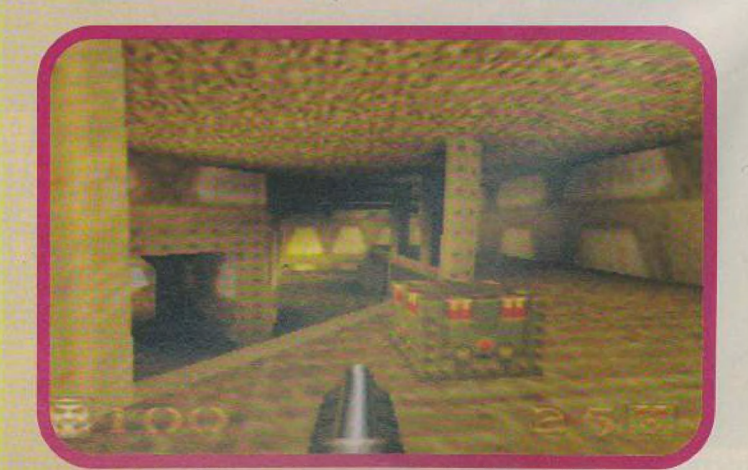




Éditeur : GT Interactive
Nbre de joueurs : 1 à 2
Sortie : avril







Snowboard Kids

Après Mario Kart et Diddy Kong Racing, préparez-vous à un nouveau genre de courses.

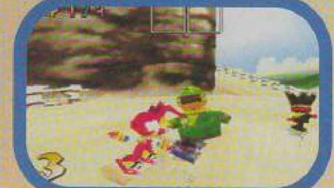
Snowboard Kids appartient incontestablement à la catégorie des jeux funs, avec une conception typiquement à la Mario Kart. À l'instar de ce dernier, c'est le mode Multijoueur qui se révèle le plus attractif, même si à quatre, l'animation en prend quand même un bon coup. Les multiples options permettent de se faire des crasses qui occasionnent parfois de franches rigolades. Seul, vous pourrez vous pencher sur les multiples modes de jeu annexes comme, entre autres, le Trick Game (acrobaties) bien trippant.



Pour le moment, disponible uniquement en import, Snowboard Kids fait partie des jeux que l'on aimerait bien voir distribués officiellement. À bon entendeur...

Éditeur : Atlus
Nbre de joueurs : 1 à 4
Sortie : disponible



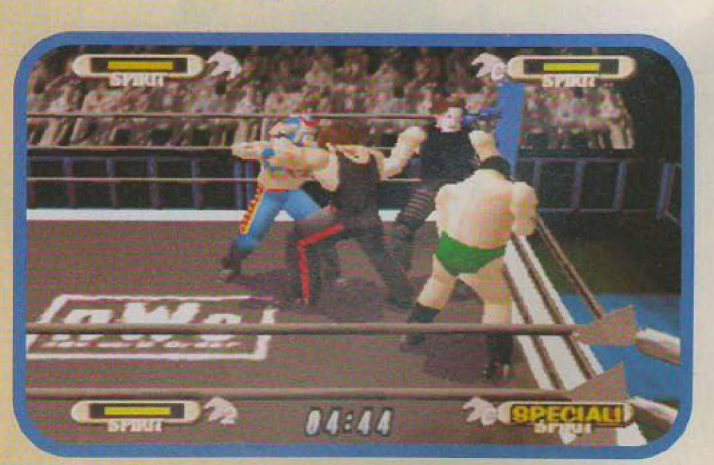


WCW Vs NWO

Et si un jeu de catch créait la surprise en s'imposant comme la référence baston ?

Pour la première fois en France, un jeu de catch est intégralement en 3D. Bon, alors, la 3D, c'est bien beau, mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu. Dans le cas de « WCW... », les mouvements des combattants s'enchaînent avec une fluidité telle qu'on n'en est toujours pas revenus ! Ajoutez à cela, une panoplie de coups différents pour chaque catcheur, et un aspect technique qui devrait séduire les amateurs de jeux de baston. Et même si le principe du jeu reste aussi stupide qu'un véritable match de catch, WCW Vs NWO est très drôle à jouer. Surtout en mode Multijoueur, le plus fun. Une fois n'est pas coutume !

Éditeur : THQ
Nbre de joueurs : 1 à 4
Sortie : disponible



DIDDY KONG RACING

Dossier réalisé par Stef le Flou, illustré par Emmanuel Vegliona.

C'est avec un réel plaisir que nous vous proposons, non pas la solution de Diddy Kong Racing, mais un dossier complet vous présentant les techniques de pilotage, diverses astuces et l'emplacement des fameuses pièces d'argent.

Les règles du jeu

Dans chaque monde de Diddy Kong, il vous faut un certain nombre de ballons pour ouvrir les portes des circuits. Pour commencer, allez chercher les quatre ballons qui vous attendent sur l'île (voir carte). Il est possible, et hautement recommandé, de participer aux défis de Taj, l'éléphant, pour obtenir trois ballons supplémentaires. Voici comment se décomposent les différentes épreuves qui vous attendent.

• Les courses
Sur trois tours, il faut que vous arriviez le premier.

• Le boss
En arrivant premier des quatre courses d'un monde, vous ouvrez les portes du boss. Il faut le battre pour avoir accès au défi des pièces d'argent.

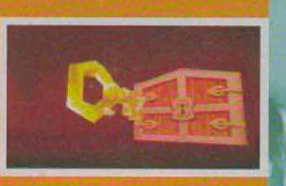
• Les pièces d'argent
Vous devez donc recourir les quatre courses pour récupérer huit pièces d'argent. Elles sont souvent placées de manière à vous faire perdre du temps. C'est l'une des plus grosses difficultés du jeu car il faut non seulement récolter les huit pièces, mais également finir premier.

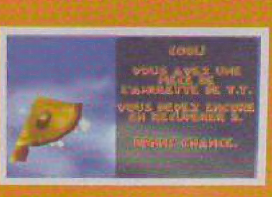
• Le boss... oui, encore !
Une fois les quatre courses terminées, un nouveau défi vous attend : vaincre une nouvelle fois le boss qui est alors plus rapide et plus vicieux.

• Le trophée
Ce n'est pas fini ! Lorsque le boss est vaincu une seconde fois, vous pouvez concourir pour le trophée, en parcourant encore les quatre mêmes courses, d'affilée. Des points sont alors attribués en fonction de votre position finale, ainsi qu'une coupe (de bronze, d'argent ou d'or). Obtenir les coupes en or est primordial pour accéder au monde des étoiles.



• Le défi de T.T.
Pour accéder à ce défi (un par monde, sauf le cinquième), il faut trouver une clé en or dissimulée dans l'un des quatre circuits d'un monde. On récupère, au total, quatre clés qui donnent accès à quatre défis. Ces défis sont représentés sous forme de joutes, disputées entre quatre adversaires, et offrent au gagnant une des parties de l'amulette de T.T. Réunir les quatre amulettes est indispensable pour affronter Wizpig, une seconde fois dans le monde Parc du futur.







Les options

Flèches accélératrices et ballons de couleur seront vos atouts pour gagner dans Diddy Kong Racing. Petite présentation...

• Les ballons

Il en existe cinq sortes. Il est possible de cumuler trois ballons d'une même couleur. Cela augmente alors la puissance de l'option qu'ils symbolisent.

Ballon bleu : turbo

Relâchez toujours l'accélérateur avant d'activer un turbo. Et mieux vaut utiliser régulièrement un simple turbo plutôt que de perdre son temps à obtenir trois ballons bleus.



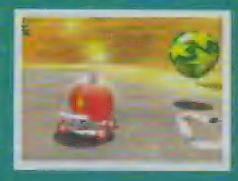
Ballon rouge : missile

Au début, et surtout contre les boss, prenez le temps de crever deux ballons rouges pour avoir le missile à tête chercheuse. Avec l'expérience, vous pourrez ralentir vos adversaires avec un missile simple.



Ballon vert : flaque d'huile

Un conseil : utilisez tout de suite votre option quand vous crevez un ballon vert. La solution idéale pour larguer vos adversaires sans problème.



Ballon mauve : bouclier

Cette option permet de vous entourer d'un bouclier protecteur. Plus vous aurez collecté de ballons, plus l'effet sera long. Servez-vous de cette option lors de la traversée de certaines portions de circuits soumises à des aléas (tirs de laser, boules de neige, rochers qui tombent...).



Ballon multicouleur : aimant

Il vous munit d'un aimant. Pour l'enclencher, il faut être à portée d'un adversaire. Vous serez alors aimanté vers la cible et la rattraperez sans avoir à vous occuper du pilotage. Impressionnant, lorsqu'il est utilisé à sa puissance maxi et très pratique dans les circuits tortueux.



• Les flèches accélératrices



Au moment d'emprunter une flèche, relâchez l'accélérateur. Une fumée verte, puis multicolore, vous indique que le boost est maximal. Attendez bien que la fumée se dissipe avant d'accélérer de nouveau. En revanche, une flèche prise sans décélérer vous booste en dégageant une fumée mauve. L'effet est moins bon.







• Les bananes

Les bananes augmentent votre vitesse de pointe. Plus vous en collecterez, plus vous irez vite. Pour exploiter à fond les capacités de votre véhicule, il vous faudra amasser au moins dix bananes.





Profitez des premiers instants de la course pour en récolter le plus possible (six ou sept, c'est déjà bien !). Par la suite, ne faites pas d'écarts pour en récupérer, vous risqueriez de perdre du temps inutilement.

• Le départ canon

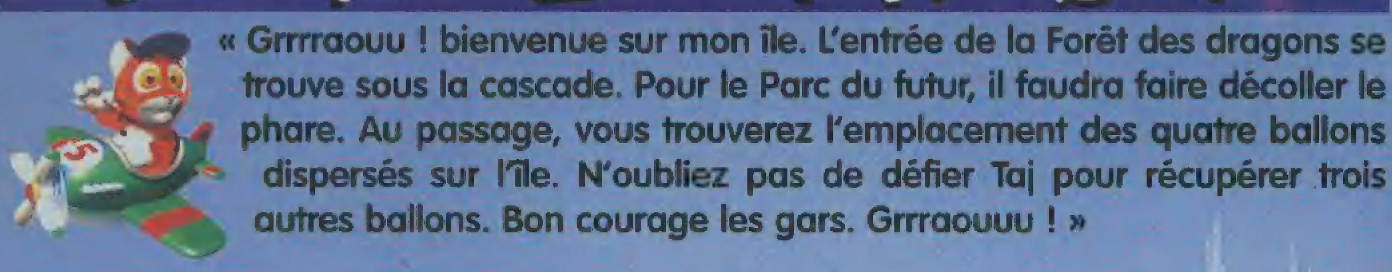
Attention, lorsque s'affiche « Get Ready », préparez-vous à appuyer sur l'accélérateur au moment même où l'annonce disparaît. Un éclair bleu jaillira de votre kart. C'est ça le départ canon !







L'île de Timber

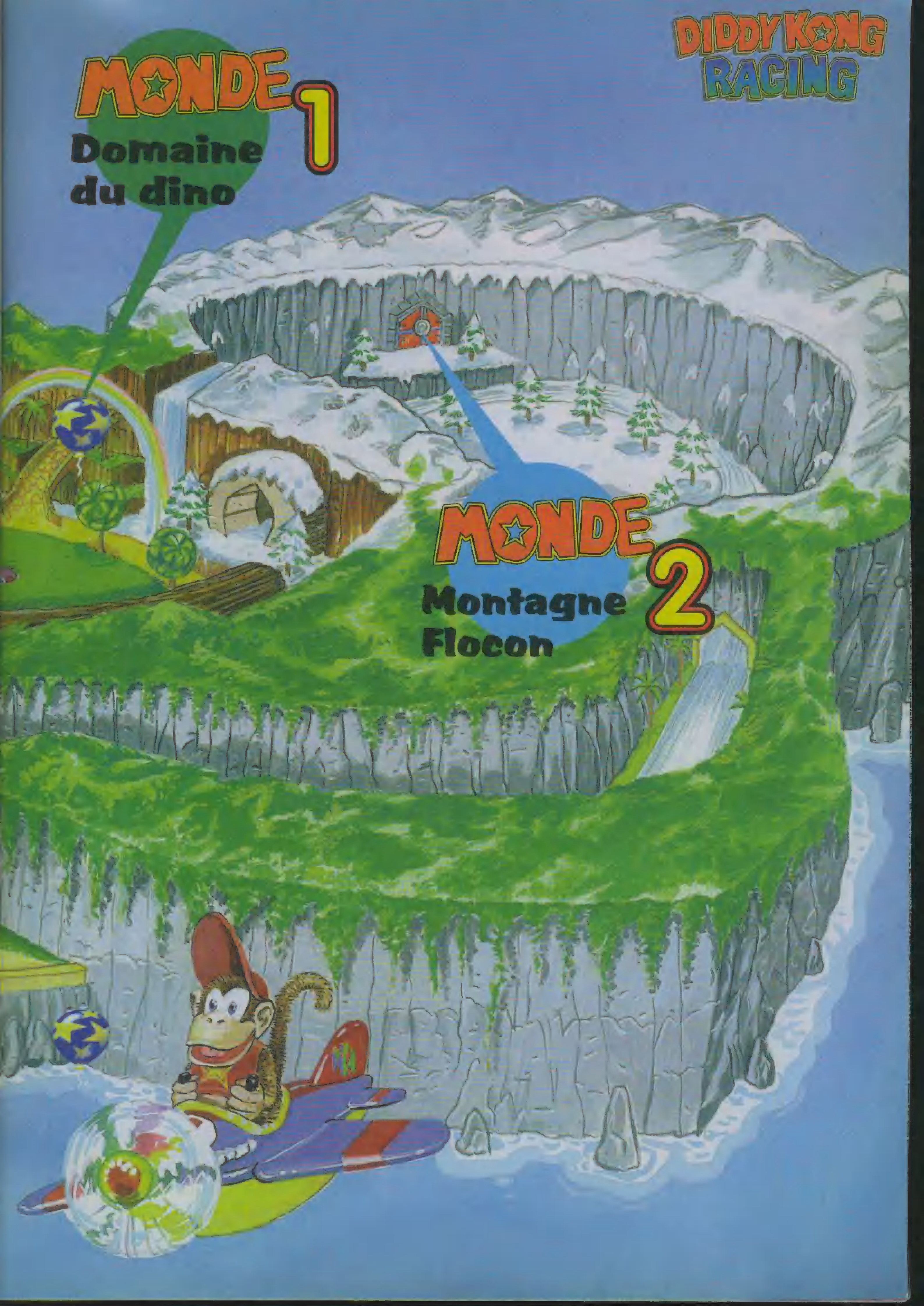


« Grrrraouu ! bienvenue sur mon île. L'entrée de la Forêt des dragons se trouve sous la cascade. Pour le Parc du futur, il faudra faire décoller le phare. Au passage, vous trouverez l'emplacement des quatre ballons dispersés sur l'île. N'oubliez pas de défier Taj pour récupérer trois autres ballons. Bon courage les gars. Grrraouuu ! »

MONDE 4
Forêt des dragons

MONDE 5
Parc du futur

MONDE 3
île Sorbet



DIDDY KONG RACING
MONDE 1
Domaine du dino
MONDE 2
Montagne Flocon

Les boss

Pour grimper dans l'estime des gardiens des mondes, il faut les battre de vitesse. La récompense : une partie de l'amulette de Wizpig.
La première confrontation est souvent basique ; le joueur étant plus rapide que le boss. C'est pourquoi ne seront détaillées ici que des astuces pour vaincre le boss lors de la deuxième rencontre.

• Le tricératops

Faire un départ canon est essentiel pour ne pas vous retrouver entre les piliers rocheux qui s'écrasent sur la route. Le tricératops vous prendra sûrement de vitesse ; vous pouvez lui envoyer un missile aux fesses pour le ralentir légèrement. Le plus important est d'amasser les trois ballons bleus afin d'obtenir un turbo maximal. Ensuite, juste après avoir pris le troisième ballon, faites un dérapage et passez par le tunnel. Enclenchez votre turbo et vous prendrez la tête sans aucun mal. Ce rhino a plus de mal que vous pour grimper la côte, mais pas d'imprudence... Attention lorsque vous empruntez le passage secret ! Si dans la première confrontation, vous pouvez passer à travers le feuillage qui masque l'entrée, ce n'est plus le cas lors du deuxième affrontement. Et si le tricératops vous a semé alors que vous êtes dans le passage secret, arrêtez tout et recommencez la course. Vous ne gagnerez qu'à condition d'être en tête à la sortie de ce passage.













• La pieuvre

Le boss plus délicat d'entre tous ! Il réclame de la patience et beaucoup de zen. Avant toute chose, ne rentrez jamais en contact avec ses bulles. Si cela vous arrivait, recommencez la course immédiatement... Pas la peine de perdre du temps !
Pendant la course prenez deux turbos et utilisez-les sur la première des deux bosses qui se trouvent avant la ligne d'arrivée. C'est à cet endroit que vous le doublerez. Un autre endroit clé se trouve dans le tunnel, peu après la ligne d'arrivée. Une fois en tête, vous ne risquez plus rien.
Seuls la patience et l'entraînement vous permettront de le vaincre ; les bulles et les ballons étant toujours placés aux mêmes endroits.









• Le phoque

Il y a de fortes chances que ce boss ne vous dépasse pas une seule fois lors de la première rencontre.
À la deuxième, il est plus rapide au départ. Mais vous aurez deux occasions de repasser devant lui et de garder la tête, notamment lors du passage avec les boules de neige. Une fois devant, plus de problème ! Voici un boss simple à vaincre.











• Le dragon

Plus tricheur que rapide, le dragon part un peu avant le départ. Ne vous laissez pas décontenancer par cela, et prenez le temps de faire un départ canon. Une fois encore, il faut mémoriser l'emplacement des boules de feu pour bien négocier les virages sans tomber toutes les deux minutes. Le turbo, ramassé sous le moulin, servira juste après la sortie du petit tunnel. Serrez bien la colline sur la droite, virez sur l'aile et donnez un p'tit coup de boost. À tous les coups, vous repasserez devant le dragon. Dès que vous aurez repris la tête, il ne devrait plus vous redoubler si vous utilisez les turbos — facilement repérables et accessibles. Le passage délicat se trouve dans la caverne. Une fois encore, c'est une histoire de mémorisation pour bien enchaîner les virages et éviter les piliers rocheux.









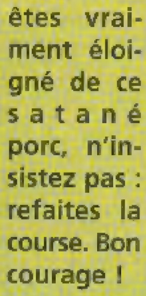
• Wizpig Part I

La rencontre tant redoutée arrive enfin. Ne perdez pas la face ! Pour vaincre Wizpig, il est impératif d'emprunter les flèches accélératrices avec le maximum d'efficacité. Alors n'oubliez pas de relâcher l'accélérateur au moment de rouler dessus et attendez que la fumée se dissipe avant d'accélérer de nouveau. Vous verrez que battre Wizpig est loin d'être insurmontable.





Ensuite, lorsque vous prenez la seconde flèche, placez-vous bien sur la gauche pour ne pas vous retrouver dans l'eau. En fait, ce n'est pas trop grave de rater une ou deux flèches du moment que celles que vous prenez sont correctement négociées. Mais si à la fin du deuxième tour, vous êtes vraiment éloigné de ce satané porc, n'insistez pas : refaites la course. Bon courage !



• Wizpig Part II

La der des der ! Après ça, vous pourrez... recommencer une nouvelle aventure (voir La fin, p. 40). Wizpig est en terrain connu mais, heureusement pour vous, il a des failles. L'arme suprême pour le vaincre est, bien sûr, le turbo. N'oubliez surtout pas de récupérer le premier, juste à droite après le départ. Faites ensuite un rase-mottes. Dans la caverne, vous pouvez utiliser le turbo sans problème. Wizpig, lui, ralentit un peu en heurtant à chaque tour une barrière magnétique. Pensez toujours à prendre le bouclier de protection avant de rentrer dans la grande salle du trône. Cet endroit est particulièrement mortel pour qui n'a pas sa protection. La victoire est une fois de plus affaire de patience et d'acharnement...













Les véhicules

Diddy Kong Racing vous propose de piloter un kart, un hydroglisseur ou un avion. Trois techniques de pilotage différentes pour des sensations variées.

• L'avion

À l'instar des autres véhicules, l'avion prend un virage plus serré en appuyant sur un des boutons de flancs.





En pressant deux fois l'un des boutons de flancs et en donnant une direction à droite ou à gauche, l'avion fait un tonneau. Peu utilisable, il permet néanmoins d'éviter, de temps en temps, un missile ; mais le looping est préférable.

Pour exécuter un looping, appuyez deux fois sur un des boutons de flancs. Lâchez ensuite l'accélérateur pour profiter d'un boost. Très utile pour échapper aux missiles ou pour épater la galerie !





Appuyer deux fois sur un des boutons de flancs, tout en se dirigeant vers le bas, permet d'effectuer un looping « inversé ». Les effets sont les mêmes que ceux d'un looping classique.





• L'hydroglisseur

L'hydroglisseur est délicat à maîtriser : il peut tourner sur place sans aucune accélération. Ne forcez donc pas comme un malade sur la direction ; allez-y en douceur. En appuyant sur un des boutons de flancs, l'hydroglisseur fait un léger bond. Dans les virages, ce bond vous évite de trop subir l'inertie du véhicule. Sur les rampes, tirez la manette vers vous pour lever légèrement l'avant du canot. Enfin sur les vagues et dans les lignes droites, poussez le joystick vers l'avant pour gagner en vitesse.



• Le kart

En appuyant sur un des boutons de flancs, et en freinant simultanément, le kart se lève sur les deux roues, pour un virage encore plus serré. Bien maîtrisée, cette technique de pilotage permet de prendre les meilleures trajectoires, et de ne pas se retrouver le nez collé au mur.









MONDE 1

Domaine du dino

Il est gentil le dino à son pépère. C'est-y pas mignon tout ça ? Allez, donne la patte donne la papatte. Voilà, c'est bien ! Mais qu'est-ce que je radote, là ? Allez, zou : place à la course !

COURSE 1 Lac ancestral

Un circuit basique, avec trois tours de chauffe en somme. Les pièces d'argent sont vraiment immanquables. Si vous ne les trouvez pas toutes, c'est que vous jouez à un autre jeu !



Prenez garde à ne pas rentrer en collision directe avec ce gros balourd. Cela n'arrive pas souvent quand même... Il faut être sacrément balèze pour se l'manger à chaque tour.



Les pièces d'argent

Là, je ne peux rien pour vous... Zieutez le plan du circuit : les huit pièces suivent quasiment toutes la même trajectoire. Aucune difficulté donc pour les récupérer.

COURSE 2 Canyon aux fossiles

Coucher de soleil sur dinosaure sympathique... Cette course dans un canyon relève plus de la promenade que de l'expédition.



Utilisez les deux accélérateurs pour voler un court instant au-dessus de l'eau. Un raccourci bien utile !



Les pièces d'argent : les huit pièces sont toutes bien visibles et peuvent être ramassées en un tour. Voici toutefois deux petites astuces pour les seules pièces un peu délicates à récolter.

Empruntez les deux accélérateurs pour couper la trajectoire du circuit. La quatrième pièce se trouve en face, non loin de l'eau.



Après avoir pris la septième pièce, prenez le passage relevé sur la droite. Crevez le ballon bleu et tournez légèrement vers la gauche. Utilisez enfin le turbo pour atteindre la huitième.

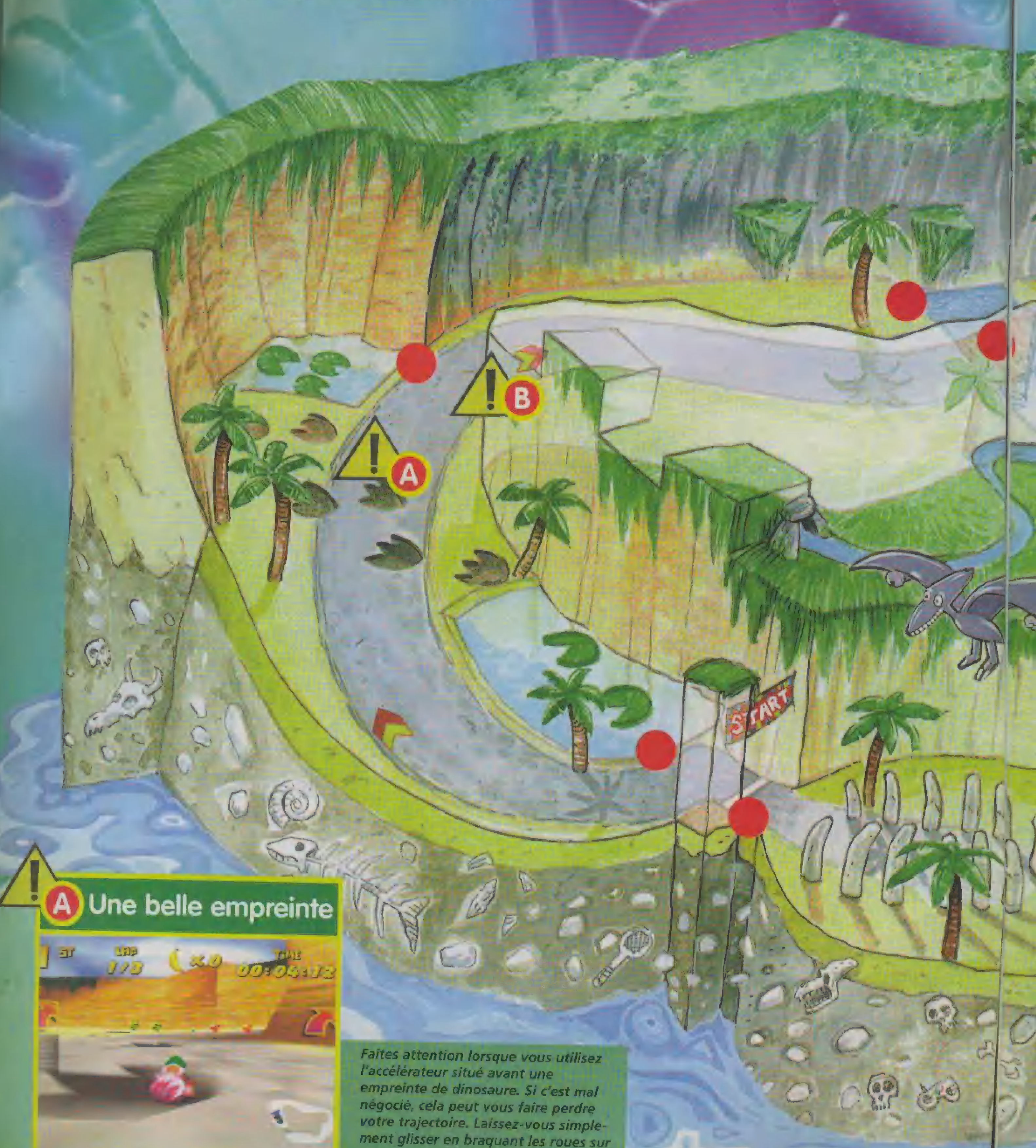






COURSE 3 Jungle aux cascades

Cascades, temples aztèques et traces de dinosaures parsèment cette course mouvementée. Vas-y Diddy, c'est bon, vas-y Diddy, c'est bon, bon, bon…



A Une belle empreinte

Faites attention lorsque vous utilisez l'accélérateur situé avant une empreinte de dinosaure. Si c'est mal négocié, cela peut vous faire perdre votre trajectoire. Laissez-vous simplement glisser en braquant les roues sur la droite, dans le sens du virage.



Les pièces d'argent

Sur le plan du circuit est indiqué l'emplacement des huit pièces d'argent. Elles sont toutes bien visibles et relativement simples à récupérer.

Un p'tit bain ?

Cette pièce est placée juste avant une étendue d'eau. Pour la prendre sans perdre de vitesse et sans avoir à négocier un virage laborieux, voici une petite astuce. Prenez le turbo situé juste avant l'accélérateur, puis ce dernier sans modifier votre trajectoire. Et au moment de toucher l'eau, enclenchez le turbo. Vous allez ainsi récupérer la pièce sans vous enfoncer dans l'eau.

B Décollage immédiat

Cet accélérateur vous enverra dans l'eau si vous vous laissez guider. Pour éviter cela, dirigez-vous vers le pont (un peu sur la droite), au moment de l'accélération.

COURSE 4 Volcan bouillant

Une course au-dessus d'une mer de lave. Un niveau chaud, chaud, chaud…

A



En prenant le passage de droite, vous obtiendrez un turbo (ballon bleu). Pensez-y pour larguer vos adversaires !

B



Serrez à droite pour emprunter le petit couloir rempli de bonnes bananes.

C



Attention à la sortie du petit tunnel, prenez de l'altitude et évitez le dinosaure. Dès que vous le pouvez, passez sur sa gauche.

Les pièces d'argent

Ici encore, elles sont bien visibles. Seule une petite coquine se cache derrière un rocher mais rassurez-vous, on l'a prise en photo !



Il faut faire un petit écart pour récupérer cette pièce. Une manœuvre encore simple. Profitez-en pour frimer, après ce sera plus dur !



Pour récolter à la fois la pièce et un turbo, commencez par viser le ballon bleu comme si vous vouliez passez en dessous. Lorsque vous êtes presque en dessous dudit ballon, faites un looping. Vous prendrez la pièce et, en tournant, vous reviendrez crever le ballon bleu. Et si vous n'accélérez pas, vous aurez droit en prime à un boost. C'est pas classe, ça ?



MONDE 2
Montagne Flocon

Après la grosse chaleur des déserts arides, vous devez affronter le rude hiver qui règne sur la montagne Flocon. L'île de Diddy est décidément bien étrange

COURSE 1 Pic congelé

Les amateurs de looping s'en donneront à cœur joie dans cette course à la fois active et planante.

Les pièces d'argent : pas de surprise, elles sont bien en vue.



N'hésitez pas à raser le sol afin de profiter de l'accélérateur initialement prévu pour le kart. Un petit boost est toujours le bienvenu !



À droite de l'arbre, se trouvent deux pièces d'argent ainsi qu'un ballon contenant un aimant.





À l'aide du looping, vous pouvez prendre les deux pièces en même temps. Exécutez la manœuvre légèrement avant de récupérer la première pièce du bas.

COURSE 2 Baie du morse

Un looping et des pièces qui se fondent dans le décor ; la partie se corse très légèrement.



À cet endroit, vous pouvez utiliser un turbo afin d'éviter toute une série de « bosses » désagréables et pénalisantes pour la conduite. Empruntez ensuite le raccourci sur la gauche ; un accélérateur s'y trouve. Prenez garde car le chemin se rétrécit dangereusement.

Les pièces d'argent

Blanc sur fond blanc, certaines sont placées à l'écart du chemin, et il n'est pas rare qu'on en oublie lors des premières parties.



Pour ne pas manquer cette pièce, évitez d'emprunter le second accélérateur qui se trouve dans la ligne droite. Un virage serré suffit pour la récupérer. Et n'hésitez pas à perdre un peu de temps lors du premier tour.



Ces deux pièces se trouvent sur le bord du circuit. Si la première est assez visible...



...la seconde, elle, se trouve à droite d'un sapin. Un petit dérapage vous évitera de finir sur le lac gelé.

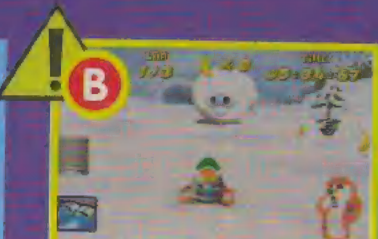
COURSE 3 La Vallée des neiges

DIDDY KONG RACING

Dans la Vallée des neiges, les avalanches sont légion. Il va falloir slalomer un peu... Tenez-vous à carreau et surtout n'éternuez pas !



Lors du premier tour, passez par le chemin de gauche pour récupérer la pièce d'argent qui s'y trouve. Par la suite, empruntez le chemin de droite, vous y gagnerez en rapidité.



Vous voici dans la vallée. Deux grosses boules de neige dévalent la pente à la recherche de karts bien frais.

Les pièces d'argent

Il faut commencer à maîtriser le pilotage pour récupérer toutes les pièces. Elles sont plantées à l'écart du tracé « idéal » de la course, laissant la possibilité aux concurrents de vous doubler pendant votre collecte.



Profitez de votre passage par le chemin de gauche, lors du premier tour, pour vous placer sur la trajectoire de cette pièce.







Passez à gauche de la flèche accélératrice puis virez à droite toute, après le petit tunnel. Vous aurez tout le loisir de rouler à tombeau ouvert après avoir récupéré cette pièce.

COURSE 4 Village surgelé

Un village sous la glace… Attention, sortez vos combinaisons, la température est de -20 °C et le terrain est glissant.

A Une belle empreinte

En prenant cette flèche accélératrice, vous allez bien décoller. Alors lâchez bien l'accélérateur et, une fois en l'air, appuyez de nouveau sur le champignon, et braquez vers la droite afin de bien vous positionner à l'entrée du tunnel.



Les pièces d'argent

Pas de difficulté majeure pour la collecte des pièces d'argent dans cette course. Elles sont toutes bien visibles. Seul inconvénient, elles sont placées dans des endroits éloignés du « trajet idéal ». Alors sachez utiliser les turbos et les flèches d'accélération intelligemment, afin de rattraper les concurrents sans problème !

Yaaahoou !

Juste après le départ, crevez le ballon bleu. Empruntez ensuite le passage le plus à gauche sous l'aqueduc. Enclenchez le turbo juste avant de prendre la pièce d'argent. Ce petit coup de boost vous fait atterrir devant une autre pièce, placée face à une de ces adorables petites maisons.

Brouillard

Roulez sur la flèche accélératrice. Laissez-vous porter par la vitesse et dirigez votre kart vers la gauche pour vous positionner devant la pièce d'argent.



Pensez-vous qu'un séjour au bord de mer vous détendrait ? Vous pouvez toujours rêver ! Les adversaires sont plus tenaces que jamais.

COURSE 1 Baie de la baleine

Rien d'insurmontable dans ce niveau (même les baleines se laissent grimper dessus !), si ce n'est le pilotage du canot pneumatique qu'il vous faudra maîtriser pour gagner.





En vous approchant du bateau, la baleine sort de l'eau. Vous pouvez alors glisser dessus. Un petit saut vous permet ensuite d'atteindre le pont et d'utiliser un raccourci bien sympathique.

Les pièces d'argent

Eh bien oui, pas de photo ce coup-ci... Vous ne pouvez pas les manquer, elles sont aisément repérables !

COURSE 2 Île du Croissant

DIDDY KONG RACING

Je me demande encore pourquoi cette île porte ce nom. Non mais, c'est dingue ça, aucun rapport avec un croissant ! Quoique…



Un dérapage contrôlé à cet endroit vous permet de couper le circuit de bien belle façon. En prime, vous y trouverez une pièce d'argent.



Les pièces d'argent

Dans ce niveau, une pièce est cachée. Un petit détour sur le bateau s'avère indispensable…





En suivant les bananes, on emprunte une rampe qui mène à un trou. À première vue, c'est inutile et ça fait perdre du temps, mais lorsque l'on arrive au bout de la rampe… bingo ! on trouve la fameuse pièce cachée.

COURSE 3 Lagon des pirates

Voici une course reposante dans un lagon dominé par un superbe coucher de soleil. Une petite siesta sur le sable, ça vous tente ?

A Sensations fortes



Utilisez l'accélérateur et sautez par-dessus les rochers en vous servant du banc de sable comme tremplin. Vous décrocherez un turbo et vous éviterez un détour.

A

Les pièces d'argent
À part une ou deux pièces « mal placées », la collecte se fera sans difficulté si vous étudiez bien le plan.



Faites un détour obligatoire pour récupérer cette pauvre petite pièce échouée devant le château.

COURSE 4 Cave aux trésors

Une fois de plus, la course se déroule dans un cadre magnifique. Surtout, ne vous laissez pas abuser... Foncez en vous concentrant sur les pièges à éviter, et les pièces à récolter !

Les pièces d'argent

Soyez méthodique : il vous faudra au moins deux tours pour ramasser toutes les pièces d'argent. Conservez toujours un turbo en réserve ; il sera bien utile si vous perdez du temps à récupérer une pièce à l'écart du circuit.





Prenez le turbo et utilisez-le de suite. Vous effectuerez un vol plané qui vous mènera devant une flèche accélératrice. Toujours plus vite... toujours plus vite !



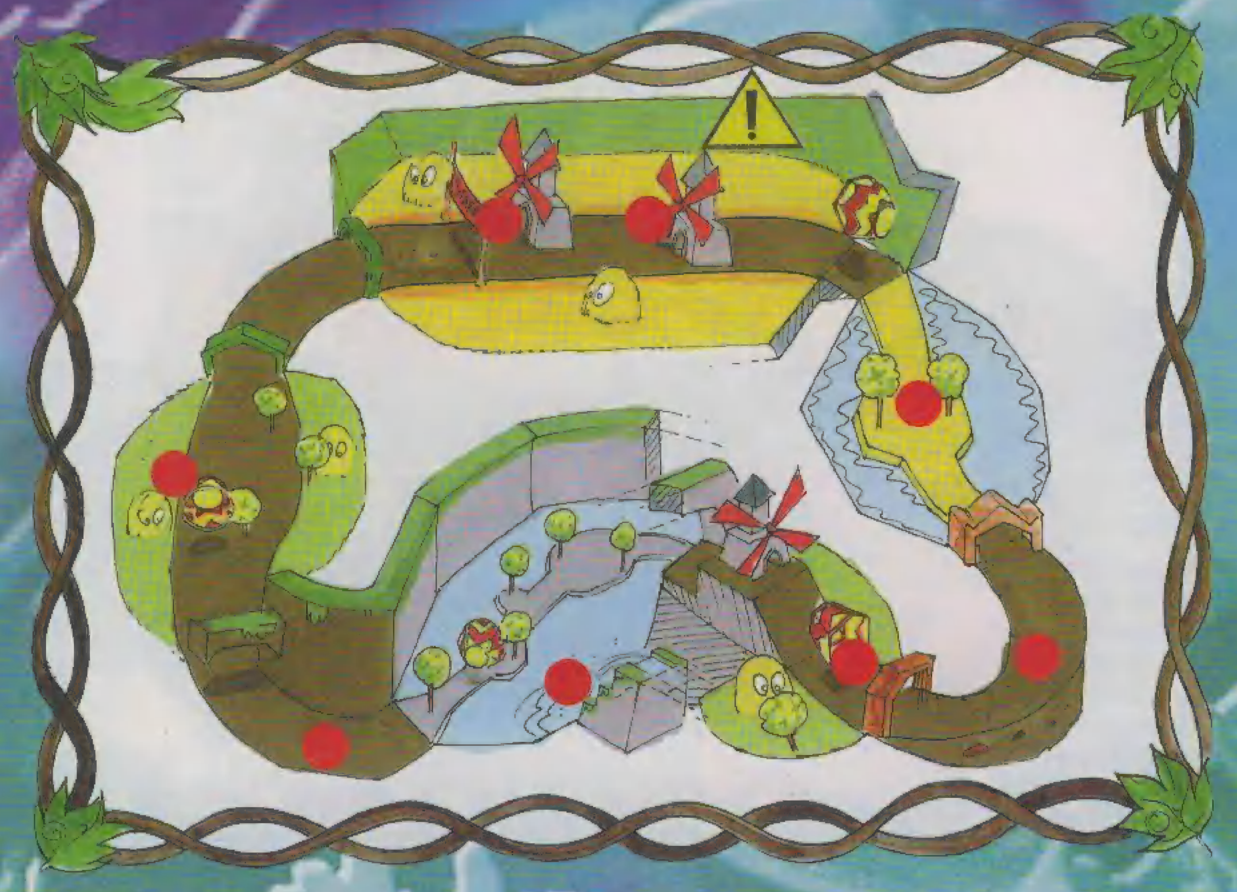
MONDE 4

Forêt des dragons

Cachée sous la cascade proche du passage qui mène vers la plage, la Forêt des dragons est gardée par un dragon (ben oui, c'est bête) tricheur.

COURSE 1 Plaine des moulins

Une course en avion au milieu de moulins et de bottes de foin. Rase-bottes et frissons garantis !





Lors des passages où se succèdent des moulins, n'hésitez pas à voler très près du sol pour passer sous ces moulins. Flèches accélératrices et turbos seront de la partie.

Les pièces d'argent



Nichée derrière la cascade, une pièce d'argent vous attend. C'est une planque ultra-classique qui ne peut plus vous résister. Voici tout de même une photo au cas où elle vous aurait échappé.



Derrière l'accélérateur, sur la gauche, se trouve une autre pièce. Pour la récupérer, évitez avec classe l'accélérateur qui, dans le cas contraire, vous en éloignerait.

COURSE 2 Village luxuriant

Une traversée sauvage au milieu d'un mignon petit village. Pas le temps de faire du tourisme, il faut maîtriser le circuit à fond pour gagner.







Voici un passage qui vous sera bien utile lorsque vous jouerez en mode Aventure 2. Il s'agit d'une sorte de raccourci. Laissez-vous tomber dans le puits, où quelques bananes vous attendent, et utilisez la flèche accélératrice pour rejoindre rapidement le circuit.

Les pièces d'argent

Seules deux pièces pourraient échapper à votre vigilance. Nous vous les livrons... comme de bien entendu.





Passez à droite de la flèche accélératrice puis virez complètement sur la gauche. La pièce d'argent se trouve près du trottoir. Une autre flèche accélératrice, placée non loin du puits, vous permettra de rejoindre la course.



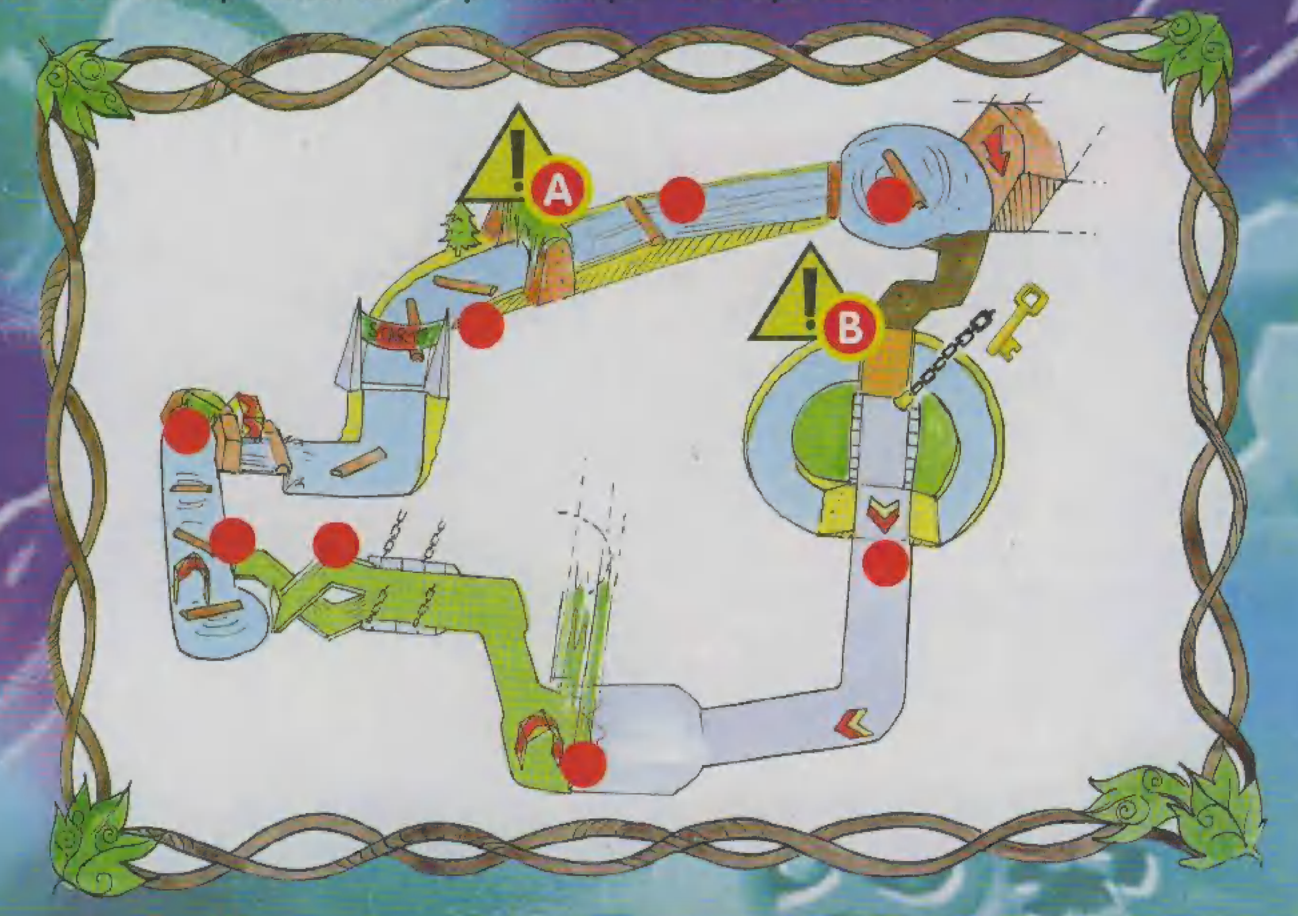


Ici aussi, ne prenez pas la flèche accélératrice ; tournez à gauche. Dans le tronc d'arbre creux se trouve une pièce. Ensuite, tournez encore à gauche pour revenir sur le circuit.

COURSE 3 Canyon aux boulets

DIDDY KONG RACING

La traversée des rapides sur bateau pneumatique : une expérience… humide !





En heurtant les rondins de bois qui flottent sur l'eau, et selon la puissance du choc, ils vont se mettre à tourner et, par la même occasion, vous rejeter loin en arrière ou sur le côté (quelquefois vous aurez le plaisir d'être propulsé en avant mais rarement). Évitez donc de vous retrouver à leur contact — ils sont relativement simples à esquiver.

Les pièces d'argent

Vous n'aurez aucun problème pour récolter les pièces. Elles sont toutes facilement accessibles et surtout bien visibles pendant la course. En cas de doute, matez le plan du circuit !





Sonnez la clochette, et le pont de bois se lèvera, obligeant les adversaires qui vous suivent à passer par un chemin plus long. Cette astuce permet aussi de récupérer la clé. Ainsi, au moment où le pont se relève, enclenchez un turbo pour atteindre ladite clé, placée sur une corniche en hauteur.

COURSE 4 Bois possédé

Une petite promenade dans un bois hanté… Les fantômes y sont inoffensifs, contrairement aux adversaires !

A Vitesse de la lumière



Utilisez la flèche accélératrice qui se trouve sur la gauche, juste après le petit pont de bois. Dérapez sur la gauche puis placez-vous sur la droite pour profiter d'une nouvelle flèche accélératrice, située à la sortie du tunnel. En manœuvrant correctement, vous gagnerez un précieux temps sur tous vos adversaires.



Les pièces d'argent

Dans cette course, les pièces sont repérables facilement. Mis à part celles du rond-point, on peut les collecter en un tour et sans perdre trop de temps.

Voici une pièce à récupérer de préférence au premier tour. Pour ce faire, il faut serrer le mur de droite lorsque vous pénétrez dans le tunnel. Vous ne pourrez pas utiliser la flèche accélératrice, mais vous aurez l'occasion de rattraper votre retard sur la fin du premier tour.



MONDE 5 Parc du futur

Pour accéder aux quatre dernières courses, il faut avoir préalablement remporté les quatre trophées de l'île, puis avoir affronté et vaincu Wizpig.







Envolez-vous !

Rendez-vous face aux panneaux sur la plage. En passant devant, une séquence cinématique vous introduit dans le phare. En route vers les étoiles !

COURSE 1 Allée spatiale

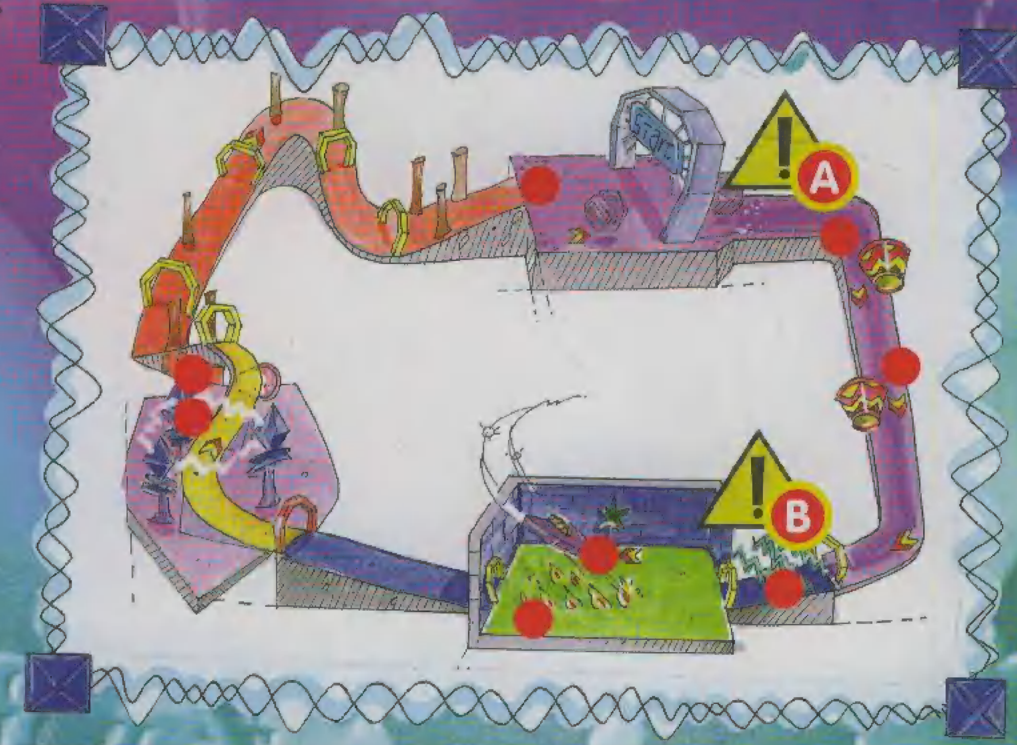
Des rochers volent dans l'espace et menacent votre petit avion. Heureusement, les pièces ne sont pas trop difficiles à repérer.



Ces énormes rochers ne sont pas soumis aux lois de la gravité. Ils flottent dans l'air et leur trajectoire est parfois déconcertante.



Ici, évitez de rester trop en hauteur, des champs magnétiques vous ralentiraient méchamment.



Les pièces d'argent

Assez peu de surprises pour l'ensemble des pièces. Elles sont relativement visibles.



Pour récupérer cette pièce, suivez la route et, au moment de toucher la pièce, appuyez sur le bouton de flanc et faites piquer du nez l'avion. Vous passerez en dessous des champs magnétiques.



A la sortie du tunnel, virez sur la droite et perdez de l'altitude. Un autre tunnel se trouve sous la route, avec une pièce à l'intérieur. Profitez de l'accélérateur situé avant ce tunnel pour tracer.



COURSE 2 Cavernes lunaires

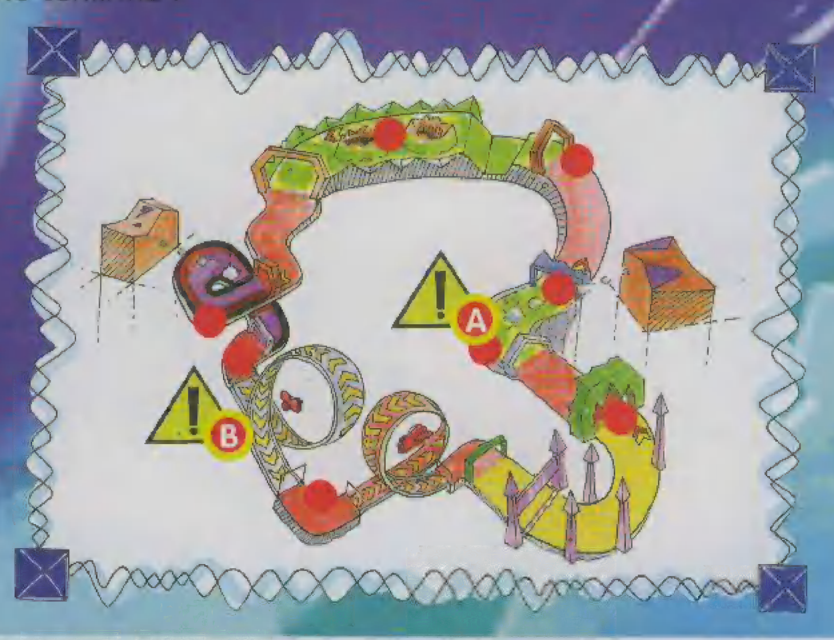
Speed et tortueux, ce circuit demande un peu d'entraînement, mais si vous avez atteint ce niveau, cela signifie que vous êtes un pilote confirmé !



Sur cette portion de circuit, des tirs de laser viennent du ciel, et atterrissent toujours au même endroit. Un petit virage plus serré sur la droite permet de ne prendre aucun risque.



Deux loopings se suivent. Ils ne sont pas difficiles à négocier. Pensez à bien rester au milieu de la piste avant de les aborder.



Les pièces d'argent

Jetez donc un coup d'œil sur le plan, on accède facilement aux pièces. La difficulté vient surtout du circuit.

COURSE 3 Station Alpha

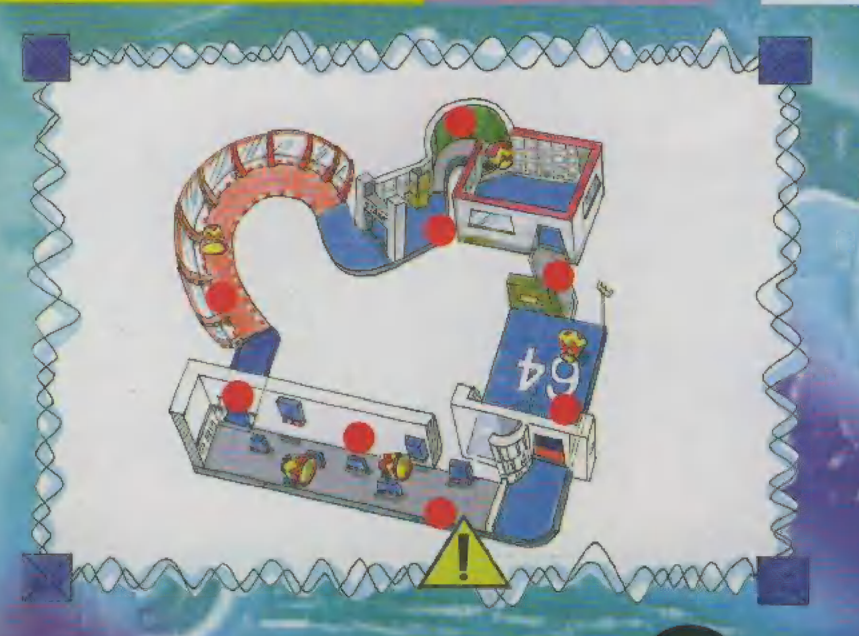
Laser à tout va dans ce circuit qui n'est pas sans rappeler l'attaque de l'étoile noire de Dark Vador.



Avant de vous engager dans le tunnel hyper-protégé, pensez à prendre un bouclier, situé juste avant l'entrée du tunnel.

Les pièces d'argent

Quelques pièces sont stratégiquement placées pour vous faire perdre du temps sur vos adversaires. Mais vous aurez accès à suffisamment d'accélérateurs et de turbos pour rattraper les quelques secondes de retard. Pas de panique !



Ce passage est très important. Bien négocié, vous filerez comme l'éclair. A l'entrée du tunnel, pointez le nez de l'avion vers le sol tout en maintenant le bouton de flanc enfoncé. Prenez la pièce puis relevez l'avion en pressant encore le bouton de flanc, au moment où vous passez au-dessus de la soufflerie. Un passage grisant !







COURSE 4 Ville lumière

Eh oui, c'est la dernière ! Après ça, vous pourrez en finir définitivement avec Wizpig. Alors prêt pour un ultime petit effort ?

EMMA NUEL 1998 ©

A Rampe dangereuse

1/3 ×2 00:25:51

Après avoir pris la flèche accélératrice, restez bien au centre de la rampe. Évitez à tout prix de toucher les bords ; à cette vitesse, vous auriez vite fait de passer au-dessus de la rampe. Et le temps perdu serait difficile à rattraper.



Les pièces d'argent

Impossible de les rater, elles sont visibles comme le nez au milieu de la figure. Le plan qui suit devrait suffire à vous aiguiller correctement.

Les personnages cachés

• Drumstick

Repérez la grenouille avec une crête rouge. Elle se trouve aux alentours de cette tête de cochon de Wizpig. Roulez-lui dessus et Drumstick apparaîtra.

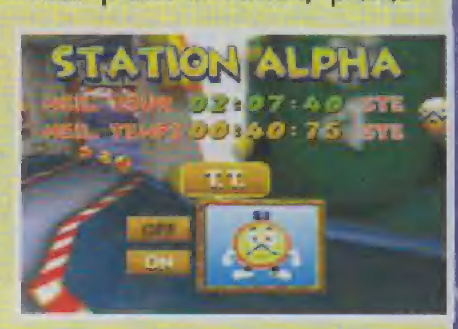


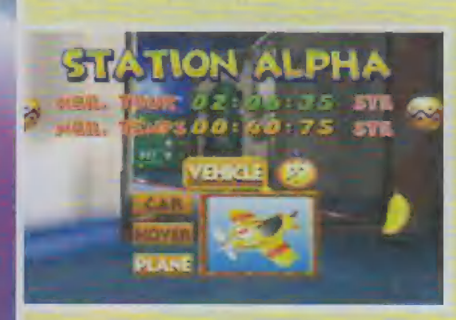


Drumstick est plus rapide mais attention, il est du coup plus difficile à manier. Entraînez-vous.

• T.T.

Pour jouer avec T.T., l'horloge parlante, il faut avoir terminé le jeu au moins une fois, afin que les vingt circuits puissent être disponibles dans le menu Course. Ensuite, rendez-vous dans ce menu et jouez chacune des courses sans choisir le véhicule (si on vous propose un kart, sélectionnez le kart ; si on vous présente l'avion, prenez l'avion...). Après la première course, choisissez « Recommencer » ; T.T. apparaît alors en fantôme et vous défie. Si vous arrivez premier, une icône vous indique que vous avez vaincu T.T. sur ce circuit. Sélectionnez-en un autre, et répétez l'opération. Dès que vous avez battu T.T. sur les vingt circuits, vous pourrez le sélectionner.











La Fin ?



Wizpig renvoyé dans l'espace, la fête peut enfin commencer pour tous les joyeux lurons de l'île de Timber. Et pour vous, joueur infatigable, le mode Aventure II s'ouvre alors. Ce mode permet à deux joueurs de concourir en simultané. Bien sûr, on peut aussi le jouer seul.

Le niveau de difficulté est plus élevé et le défi des pièces d'argent plus dur (les pièces ne sont pas aux mêmes endroits que dans le mode Aventure...).










FAIS ENFIN VOLER TA MANETTE EN ECLATS !
360° d'actions de jeu
Nombreuses missions :
• Bataille aérienne
• Destruction de la flotte ennemie
• Défense de la navette spatiale
Match à mort à 2 joueurs
Kit vibration compatible
AEROFIGHTERS
ASSAULT
Distribué par
KONAMI
VIDEOSYSTEM
Nintendo® Nintendo 64 and N are trademarks of Nintendo co. Ltd

Yoshi's Story

Dossier réalisé par Steph Leflou

Le très attendu Yoshi's Story arrive sur la Nintendo 64. Un jeu de plate-forme dans la lignée des Mario Bros de la NES. Classique, efficace et trognon tout plein. Un jeu tout simplement craquant ! Même Stone est resté ému après avoir vu un Yoshi. Faut dire, qu'en ce moment, il paterne beaucoup avec son pitbull électronique (le Digimon).



Les reflets de l'eau sont particulièrement bien rendus dans ce niveau.

L'aventure commence par l'ouverture du livre des Yoshi. Ce livre contient six magnifiques pages et dans chacune des pages, le joueur pourra choisir de jouer un des quatre niveaux. Une fois le niveau terminé, on passe à une autre page et une fois vaincu Bowser, au terme de la sixième page,



Yoshi devient minuscule lorsqu'il se fait avaler par cette espèce de plante carnivore.

c'en est fini ! Vous l'avez compris, en jouant une partie de Yoshi, vous jouerez six niveaux d'affilée. Notez qu'en finissant le jeu en mode Story, vous pourrez rejouer les niveaux terminés en mode Entraînement, et uniquement ceux-là ! Ce qui signifie qu'il vous faudra jouer et finir le jeu en mode Story une bonne quinzaine de fois avant de pouvoir vous



Au loin, les corsaires vous larguent des bombes. Tirez-vous vite de l'écran avant qu'elles n'explosent !

entraîner à faire des hi-scores à gogo. Dans chaque niveau, se cachent trois cœurs. Si vous n'en prenez aucun, vous ne pourrez sélectionner qu'un seul niveau à la page suivante du livre des Yoshi. Si vous trouvez les trois, vous aurez le choix entre les quatre niveaux. Le but du jeu consiste à manger trente fruits par niveau. Chaque Yoshi a ses préférences, le vert préfère la pastèque, le rouge a un faible pour les pommes... On peut manger tous les fruits, sans distinction, ou chercher à n'en manger qu'une catégorie pour obtenir le meilleur score possible.

MIGNON À CROQUER !

Ce soft est graphiquement joli et mignon (vous commencez à le savoir !). Le choix des couleurs, les personnages et l'ambiance sonore en font le jeu « enfantin » par excellence. Impression renforcée par son concept et sa présentation en livre d'images pour enfants. Yoshi's Story n'est pas trop difficile mais suffisamment riche pour passionner les tout-petits comme les férus de plate-forme classique même s'ils auront vite fait d'exploser le jeu. Il leur restera tout de même le challenge des melons...



Sur le dos de ce gentil dragon, vous ne risquez plus rien. Sauf s'il se met à plonger dans la lave (et que croyez-vous qu'il fera ?).



YOSHI'S STORY, MODE D'EMPLOI

Voici quelques explications pour bien profiter du dossier qui suit. Tout, tout, tout... vous saurez tout sur mon Yoshi, le grand, le gros, le blanc, le beau... (NDLR : ça y est, Leflou pète encore les plombs !)

LES FRUITS



Yoshi vert : raffole des pastèques.



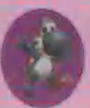
Yoshi rouge et rose : craquent pour les pommes.



Yoshi bleu et bleu ciel : friands de raisins.



Yoshi jaune : engloutit les bananes.





Yoshi noir et blanc : se délectent de tous les fruits.





On peut trouver trente melons par niveau. Des niveaux bonus permettent d'obtenir jusqu'à sept melons d'un coup. Miam !

L'ATTAQUE RODÉO



Une fois en l'air, maintenez le paddle vers le bas pour faire l'attaque rodéo. On découvre souvent des melons ou des cœurs en frappant le sol.

LE SAUT



En sautant, et en maintenant appuyé le bouton de saut, Yoshi bat des pattes et s'élève un peu plus haut. On peut aussi s'aider du paddle pour monter encore plus haut.

RENIFLER



Le Yoshi peut renifler ce qui lui permet de détecter l'emplacement de melons cachés. Plus on s'approche d'un melon caché, plus le Yoshi reniflera vite. Lorsque vous êtes pile à l'endroit, le Yoshi s'exclame après avoir reniflé.

TULIPE



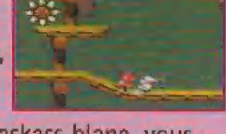
Si les fleurs redonnent du courage et de l'énergie à Yoshi, les tulipes le transforment en œuf. Maintenez alors le paddle vers le bas et relâchez pour voir l'œuf décoller. La transformation ne dure que quelques secondes. Très pratique pour atteindre certains endroits.

LES PAGES



Chaque niveau de Yoshi's Story est composé de plusieurs sous-niveaux que nous avons appelés « pages » (la transition lorsque l'on passe d'un sous-niveau à un autre étant matérialisé par l'effet d'une page qui tourne). Lorsque l'on commence un niveau, la page qui apparaît s'appelle toujours la page 1.

CAPTURER UN MASKASS BLANC



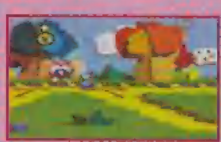
Dans le mode Story, il se peut que vous perdiez des Yoshi. En dénichant un Maskass blanc, vous pourrez récupérer le Yoshi capturé.

BOULES ROUGES



Yoshi peut s'agripper à ces boules rouges à l'aide de sa langue. Une fois la langue du Yoshi collée sur la boule, ne touchez plus à rien, Yoshi se débrouillera seul pour rester en équilibre.

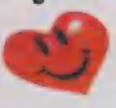
CHECKPOINT



Ils s'appellent Warp et il faut les réveiller. Ces personnages sont l'équivalent de « checkpoint ». Si vous perdez un Yoshi, vous reprenez au dernier personnage que vous avez réveillé. On en trouve quatre par niveau. Une fois réveillé, vous pouvez vous téléporter d'un bonhomme à un autre en montant sur sa tête et en sautant.



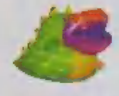
Légendes iconographiques



CŒUR
Vous indique comment récupérer les cœurs.



PAGE
Présente le début de chaque page d'un niveau.



GARDIEN
Indique comment battre le gardien.



BULLE
Astuce spécifique au niveau.



YOSHI
Indique comment obtenir les Yoshi cachés.



MONDE 1



L'histoire de l'arbre à cœurs des Yoshi commence dans le monde des nuages. Ensoleillé, clair et joyeux comme tous les gentils Yoshi. L'aventure commence !

niveau 1 CHASSE AU TRÉSOR

Comme vous vous en doutez, ce niveau est l'occasion pour le joueur d'apprendre les manipulations de base du Yoshi. Voici l'emplacement des trois cœurs. Pour l'instant, c'est facile !

IL EST LIIIIBRE, MAX !



Libérez le gros toutou de ses chaînes en écrasant le pilier deux fois. Ensuite, suivez toutou. Il vous montre l'emplacement du premier cœur. Si vous continuez à le suivre, il vous indiquera la planque d'un melon.





DU NEZ !



Dans la page 2, empruntez le chemin qui monte après la fleur. Vous devriez entendre un petit son qui indique que vous êtes proche d'un cœur. Levez le nez et lancez un œuf sur le cœur pour l'attraper.

CŒUR DE PIERRE



Un peu avant la fin de la page 2, passez par le chemin du bas. Un rocher aux teintes bleues est un peu visible. Lancez un œuf dessus, le dernier cœur est à l'intérieur. Utilisez un autre œuf pour le récupérer.

niveau 2 SURPRISE !!

Des chenilles vertes, des fantômes dans des caisses bleues et des pièces cachées au pied des arbres. Ce niveau vous réserve bien des surprises !

Y'A BON MELONS !



Détruisez un des deux blocs à l'aide d'un œuf et crevez la bulle qui se trouve en dessous. Un vase apparaît. Rentrez à l'intérieur : des melons vous y attendent !

APPUYEZ SUR LE BOUTON !

Dans la première page, juste après l'arbre où est perchée une brochette d'ennemis, vous trouverez une bulle contenant un point d'interrogation. Lancez un œuf dessus. Un bouton rouge apparaît. Sautez dessus pour faire apparaître des nuages. Grimpez dessus. Ils vous mèneront vers le premier cœur.



ATTENTION LES FESSES !



Ce cœur se trouve dans la première page. Allez jusqu'au cinquième tuyau. Il est de couleur jaune et se trouve entre deux araignées. Faites une attaque rodéo dessus pour faire apparaître le second cœur.

DRÔLE DE SAUCISSE !



Dans la page 2, juste après les trois caisses bleues se trouvent deux arbres. À cet endroit, vous tombez sur une bulle enfermant un point d'interrogation. Crevez-la et montez sur l'espèce de grosse saucisse qui apparaît. En dirigeant le paddle vers le haut, vous atteindrez votre troisième cœur.



niveau 3 ASCENSEURS

Les ennemis montés sur des échasses font leur apparition, tout comme les nuages qui flottent au-dessus du vide. Opération délicate pour Yoshi. Munissez-vous toujours de vos six œufs pour faire face.

PENDU AUX LÈVRES !

Montez sur le bloc blanc lorsque vous vous retrouvez devant la grande falaise, dans la page 1. Crevez la bulle qui se trouve sur la gauche. Elle contient un interrupteur qui, une fois enfoncé, fera apparaître des boules rouges sur lesquelles, le Yoshi peut s'agripper à l'aide de sa langue. Montez ensuite le plus haut possible. Le cœur se trouve sur le nuage de gauche.



BUMPER

Au début de la quatrième page, vous apercevrez un bumper suivre un rail et tourner en rond. Au centre de ce dernier se trouve une bulle qui contient un point d'interrogation. Crevez-la pour faire apparaître le cœur.



LAISSEZ-VOUS ALLER

Juste après avoir pris le deuxième cœur, deux bulles contenant des points d'interrogation se trouvent au-dessus de votre tête. Shootez celle qui ne bouge pas. Un interrupteur apparaît. En l'actionnant, des nuages vous protégeront d'une chute mortelle. Marchez dessus jusqu'à ce que vous arriviez sous un troisième nuage. Sautez dessus et lancez un œuf sur le levier. Le nuage va s'élever. Laissez-vous alors porter jusqu'à ce que vous soyiez à portée du troisième cœur.

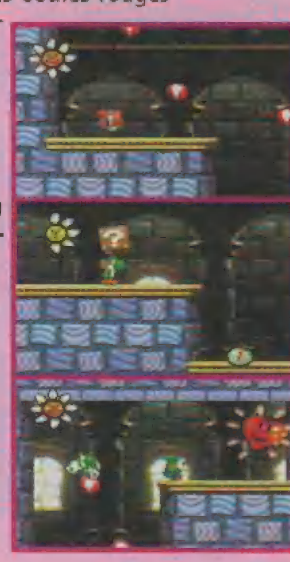


niveau 4 TROP HAUTE TOUR

Des plates-formes à hélices fragiles, des nuages souffleurs et des transformations en œuf à propulsion... Décidément, Yoshi en voit de toutes les couleurs !

SUIVEZ LE GUIDE !

À la page 2, rendez-vous jusqu'au bonhomme « checkpoint 2 ». Grimpez à l'aide des boules rouges et dirigez-vous le plus à gauche possible après les pics qui sortent du sol. À l'aide d'une attaque rodéo, explosez la caisse bleue. Un vase apparaît. Rentrez-y. C'est un niveau bonus où vous devez voler le plus longtemps possible avant de toucher le sol. À la sortie de ce niveau, grimpez le plus haut possible à l'aide des boules rouges. Le premier cœur vous attend.





PROPULSÉ !

Où que vous commenciez à la page 3, descendez le plus possible et placez-vous à côté de la troisième tulipe.





Avalez-la. Le Yoshi se transforme en œuf. Placez la manette vers le bas pendant une ou deux secondes puis lâchez-la. L'œuf se propulsera jusqu'en haut du niveau. Lorsque vous arrivez un peu au-dessus du second cœur. Appuyez sur le bouton Z et dirigez-vous vers le cœur.

AUTANT EN EMPORTE...

C'est dans la quatrième page que se trouve le troisième cœur. À l'aide des nuages souffleurs, dirigez-vous toujours vers la gauche pour le trouver.





MONDE 2



La grotte des squelettes et des monstres gélatineux. Un monde souterrain rempli de secrets et de trésors. Voyage au centre de la terre.

niveau 1 ANTRE DU DRAGON



Dans cette grotte se cache le Yoshi noir. Un âpre combat contre des squelettes vous attend pour obtenir des melons et un cœur.



LE YOSHI NOIR

Le voici, il est là et vous attend à la page 2. Vous pourrez le sélectionner une fois le niveau terminé.





COUP DE CUL !

À la page 1, stoppez-vous devant le gros toutou qui aboie et en avant pour une attaque rodéo. Le premier cœur apparaît.



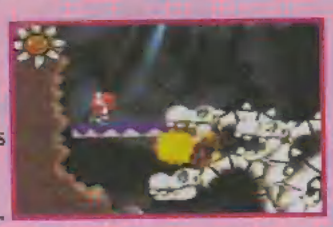
UNE QUESTION DE SECONDES...

Allez à la page 2. Après le passage bloqué par de nombreux rochers bleus, allez en bas vers la gauche (quelques rochers bleus bloquent le passage). Continuez de descendre, vous trouverez une bulle contenant un interrupteur qui se trouve à côté d'un bloc blanc. Activez-le pour faire apparaître le second cœur. Dépêchez-vous d'aller le chercher avant qu'il ne disparaisse.



LE COMBAT

À la page 2, rendez-vous le plus bas possible. Dirigez-vous vers la gauche. Un chemin permet de remonter jusqu'à un bloc bleu. Assurez-vous d'avoir vos six œufs et cassez le bloc. Un vase apparaît. Rentrez à l'intérieur. Cassez les rochers bleus à l'aide des œufs. Un squelette à trois têtes vous attend. Placez-vous sur la plate-forme bleue et sautez deux fois sur chaque tête en faisant une attaque rodéo. En cas de blessure, une fleur vous attend à côté de la plate-forme bleue. Après ce combat, le troisième cœur vous est donné.



niveau 2 SOUPE DE BLARGG



Des monstres de lave et des os instables usent votre patience. Ce niveau, disons-le, est néanmoins assez simple.



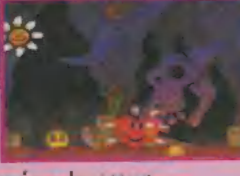
J'VEUX DU MELON !

Ce tuyau que l'on trouve à la page 2 est l'entrée d'un niveau bonus qui vous donne accès à de nombreux melons.



FASTOCHE !

Ce cœur se trouve sous un os à la page 1. Sautez sur l'os et laissez-le descendre légèrement pour récupérer le cœur.



TROP FASTOCHE !

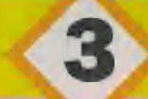
Lancez un œuf sur le cœur dès que le monstre de lave se fait tout petit.



VAS-Y ! BEAUCOUP TROP FASTOCHE !

Après une série de plates-formes bleues et un monstre de lave indestructible (il faut sauter par-dessus), vous trouverez le troisième cœur.





niveau 3 CANAUX VISQUEUX



Les fantômes copient vos mouvements à l'envers et la gélatine suinte de tous les tuyaux de ce niveau... Beurk !



LA COURTE ÉCHELLE



Dans la page 1, avancez jusqu'à la première intersection qui vous permet de choisir entre un chemin qui se trouve en bas et un autre en haut. Prenez celui du bas. Poussez la caisse bleue. Montez dessus et sautez. Maintenez la pression sur le bouton de saut afin de monter encore un peu plus haut. Vous accéderez à une plate-forme et au premier cœur.





PLEIN LA VUE !

Filez le plus à droite possible de la page 1. Vous devriez vous retrouver dans un cul-de-sac où se trouve un vase. Plongez dedans. Vous arriverez alors dans une grande salle où un monstre gélatineux rampe sur les murs. Lancez les œufs non pas sur lui mais juste devant. L'éclair l'éblouira. Répétez cette opération trois fois pour le vaincre et récupérer le second cœur.





MERCI LE PITBULL !



Dans la page 1, suivez les flèches pour aller jusqu'au tuyau qui mène à la page 2. Prenez soin d'avoir des œufs sur vous. Rejoignez le chien qui aboie. Faites une attaque rodéo devant son museau pour faire apparaître des plates-formes bleues. Montez dessus pour rejoindre le troisième cœur.





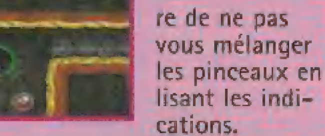
niveau 4 DÉDALE TORRENTIEL

Des chutes d'eau et des dédales de galeries. De quoi se perdre allègrement dans ce niveau.

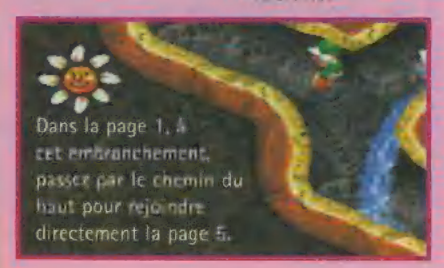


LES PAGES





Voici à quoi ressemble le début de chaque nouvelle page, histoire de ne pas vous mélanger les pinceaux en lisant les indications.



Dans la page 1, à cet embranchement, passez par le chemin du haut pour rejoindre directement la page 5.



UN PEU PLUS À DROITE



Dans la page 1, allez vers la droite. Empruntez une des plates-formes sur hélices et grimpez jusqu'à la salle où se trouvent deux plates-formes de bois. Un cœur se trouve dans la galerie qui est située juste en dessous de celle qui mène à la page 2.



RACCOURCI

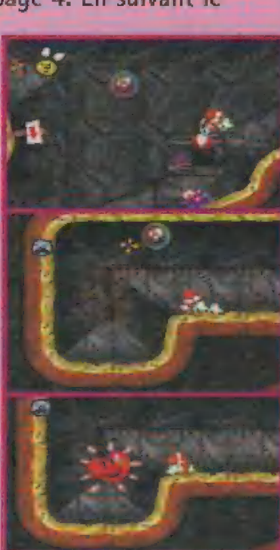
Rendez-vous à la page 5. Descendez vers la droite. Vous arriverez dans une grande salle où des jets gélatineux sortent des petits trous. Sautez sur l'un d'eux dès que possible. Vous accéderez à une petite plate-forme de bois. Un cœur se trouve juste au-dessus de cette plate-forme.





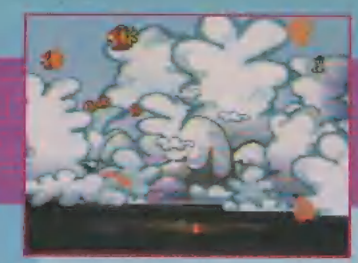
SUR LA ROUTE DE MADISON

Allez à la page 4. En suivant le chemin, explosez toutes les bulles contenant des points d'interrogation. Des boules rouges apparaîtront. Celles-ci vous permettront d'accéder à une petite salle contenant un cœur.





MONDE 3



Dans ce monde, Yoshi rencontrera l'un des quatre gardiens. Il faut le vaincre avant de passer au suivant.

niveau 1 VIRÉE CÉLESTE

Yoshi, perché sur les nuages fera la rencontre d'un gentil dragon. Promenade à dix mille pieds et rencontre avec un gardien succulent.

PLATE-FORME VIVANTE



Le premier cœur se trouve dans la page 1. Lorsque vous utilisez le premier serpentin mauve, dirigez-vous le plus haut possible. Une fois sur les nuages qui sont tout en haut de la page, crevez la bulle pour obtenir le premier cœur.

« MARIO-LIKE »



À la troisième page, rentrez dans le tuyau rouge. Vous arrivez alors dans une « salle » où des abeilles vous agressent en permanence. Grimpez sur le nuage, au-dessus de la fleur, et faites une attaque rodéo. Le second cœur est à vous !

GRIMPEZ AU SEPTIÈME CIEL !



Montez sur le dragon de la page 3. Un parachute muni d'un interrupteur descend. Shootez-le à l'aide d'un œuf. Des nuages apparaissent alors. Ils vous permettront d'accéder à la page 4. De nouveau, il faut dégommer les interrupteurs qui descendent du ciel et monter le plus vite possible sur les nuages. Tout en haut vous attend le troisième cœur.



AVALEZ-LE !



Mangez le boss petit à petit. À chaque coup de langue, il rapetisse. Pour le vaincre, avalez-le complètement ! Facile... vraiment facile !

niveau 2 TOUR SBOÏNG

Des ressorts, des ressorts et encore des ressorts... Un niveau riche en rebondissements. Yoshi se tapera un trip planant sur des feuilles d'automne.



ENCORE DU MELON !



Après avoir surfé sur la deuxième feuille, dans la page 2. Crevez la bulle pour obtenir le vase menant vers un niveau bonus assez planant. Melons garantis !



NO PROBLEMO !

À la page 1, allez vers la droite. Le premier cœur se repère et s'attrape sans peine.

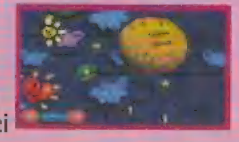


SURFEZ SUR L'AIR DU TEMPS...



Dans la page 2, lorsque vous grimpez sur la troisième feuille. Surfez correctement et ne descendez pas trop afin de récupérer le second cœur. Speed mais pas trop dur.

PRÉCISION DE RIGUEUR



Entre les balles de base-ball géantes et les ressorts sur lesquels il faut s'appuyer, voici LE passage délicat de ce niveau. Le troisième cœur est presque tout en haut sur la gauche. Lorsque vous verrez la seule chauve-souris du niveau (entre deux balles de base-ball), c'est que vous êtes proche du but. On peut aussi utiliser le gros ressort pour atteindre la plate-forme du troisième cœur.

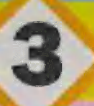


OÙ QU'IL EST ?



Ce gardien se rend invisible. Lorsque le décor se trouble légèrement devant vous, lancez un œuf... c'est le boss ! Deux petites fées veillent sur vous pour vous remettre d'aplomb.

niveau 3 PETIT POOCHI



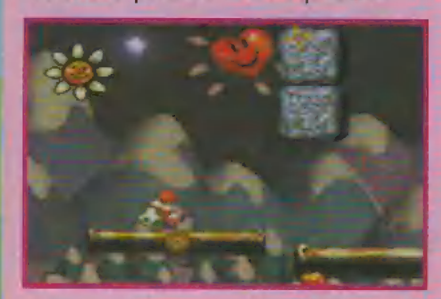


Une bonne mémoire est essentielle pour ne pas perdre le nord dans ce niveau où les vases sont au bout de chaque chemin.



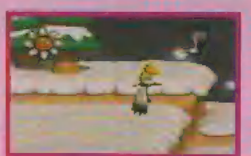
CARRÉMENT !

Dans la page 1, neuf rochers bleus forment un carré. Détruisez celui du centre, le premier cœur s'y cache.





L'APPEL DU CHIEN



Après la page 3, rentrez toujours dans le vase devant lequel toutou aboie. Vous



arriverez dans une page où volent de nombreuses cigognes. Un moyen idéal pour se déplacer dans les airs et atteindre le cœur qui s'y trouve.



LA VOIE DU CŒUR

À la page1, une boule rouge se trouve juste au-dessus des premières plates-



formes pivotantes. Accrochez-vous à elle pour arriver au cœur situé plus haut.



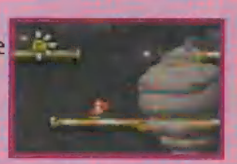
LE YOSHI BLANC



À la fin de la page 2, rentrez dans le vase du haut, puis à la page suivante, empruntez encore le vase du haut. Rentrez dans le tuyau rouge. Vous arriverez dans une grotte où se trouve l'œuf du Yoshi blanc.



LE FANTÔME DE BIBENDUM



Ce vilain fantôme ne fera pas le poids contre un Yoshi bien armé. Trois œufs dans le nombril auront raison de lui. Un combat vraiment simple et rapide à mener.



niveau 4 FRUSTRATION



Faites tourner la roue ! Un exercice amusant qui ne vous fera pas gagner des millions mais des melons... Des millions de melons, qui sait ?



MON CŒUR POUR UN TOUR DE ROUE !

À la page 1, faites avancer la roue jusqu'à la deuxième bulle. Stoppez la roue et éclatez la bulle pour récupérer le premier cœur.



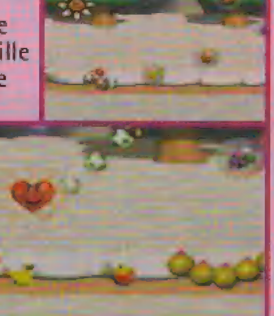
CASSEZ LES ŒUFS



Juste après le bonhomme « check-point 3 », explosez un des deux rochers bleus puis la bulle pour libérer le deuxième œuf.

CHENILLE PIQUANTE

Vers la fin de la page 2, juste au-dessus d'une méchante chenille jaune, une bulle



se balade avec son point d'interrogation. Le troisième cœur se trouve à l'intérieur.



PAF DANS LES LÈVRES !



Avalez les débris qui tombent du plafond et lancez vos œufs sur les lèvres du gardien. Elles gonfleront et finiront par exploser... Et c'est gagné, vous avez vaincu le gardien.





MONDE 4



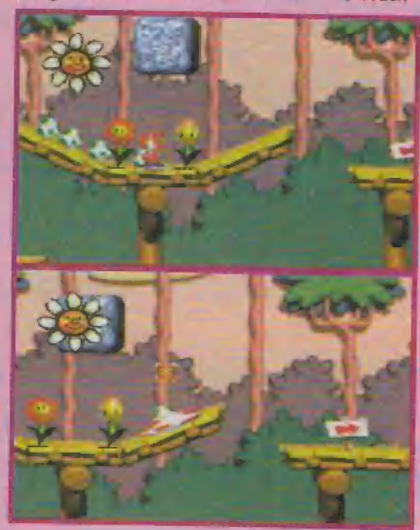
Yoshi doit maintenant traverser une jungle hostile et peuplée de monstres surprenants, mais pas forcément belliqueux. Les ennemis ne sont pas toujours ceux que l'on croit !

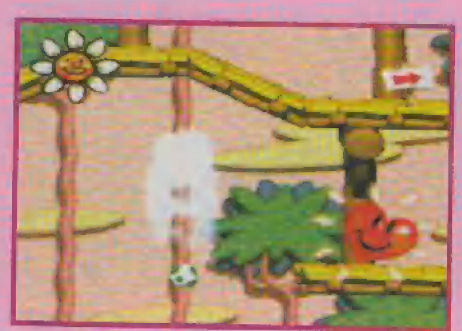
niveau 1 HUTTES INDIGÈNES

Pour une fois, les cœurs se trouvent tous sur la page de départ. Les deux autres pages produisent du melon. Chouette !

DÉCOLLAGE !

Descendez quelques plates-formes et dirigez-vous vers la droite. Une fleur

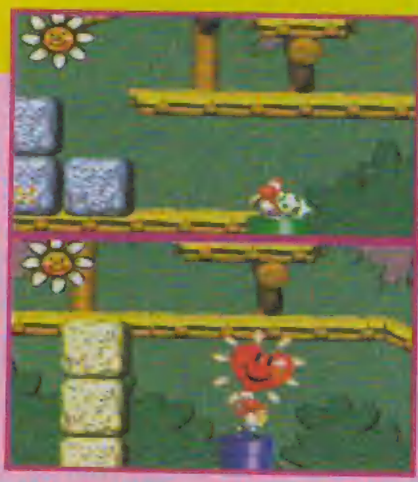




et une tulipe se trouvent côte à côte. Mangez la tulipe et propulsez-vous en hauteur. Retransformez-vous en Yoshi au moment propice pour prendre le cœur.

HISTOIRE DE PLOMBIER

Toujours en descendant, arrêtez-vous devant les quatre rochers bleus. Frayez-vous un passage vers le tuyau



vert. Une petite partie de plate-forme pure vous amènera au second cœur.

QUI VOLE EN ŒUF...

Sur la gauche de la page, se trouve une autre tulipe. Transformez-vous en œuf et



propulsez-vous en diagonale gauche. Vous irez de plein fouet sur le troisième cœur.

niveau 2 MARES TROPICALES

Un Yoshi dans l'eau est aussi à l'aise qu'un Yoshi dans l'air.

LES DOIGTS DANS L'NEZ !



Dans la première page, juste après le bloc qui fournit les œufs, se



trouve une bulle renfermant le premier cœur.

... SOUS ROCHE !

C'est presque au bout de la première page, sous l'eau, que flotte le second cœur. Prenez garde aux anguilles !





GARE AUX POISSONS !

Vers la fin de la page 2, volez un peu en l'air pour rejoindre la plate-forme sur laquelle se tient le troisième cœur. Attention aux gros poissons qui vous suivent à la trace ! Ils pourraient bien vous gober.

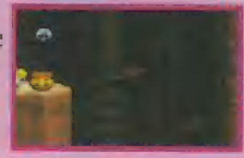


niveau 3 FORÊT CARNIVORE

Une jungle en folie, peuplée de plantes gobeuses inoffensives mais qui ont la fâcheuse tendance à rendre Yoshi minuscule et sans défense.



LA PAGE 3 ?



Une fois arrivé tout en haut de la page 2, sautez sur la gauche. Rattrapez-vous sur la plate-forme où se trouve un vase. C'est l'entrée de la page 3.



TOUS DANS L'POT !

À la page 3, après avoir chevauché la boule jaune sur les ronces géantes, un saut vous amènera à côté d'un vase. C'est l'entrée du niveau bonus.



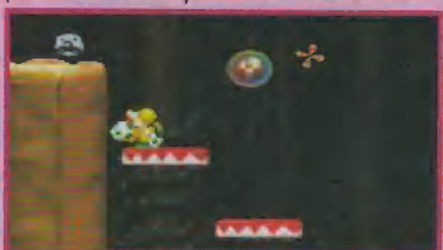
SUR UN NUAGE



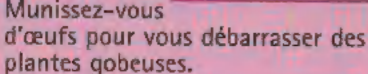
À la page 2, allez jusqu'au bonhomme « chekpoint 2 ». Grimpez sur la plate-forme bleue à sa droite puis sautez vers la gauche en montant le plus haut possible. Vous arriverez sur un nuage. Le cœur se trouve sur la gauche.

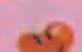
PLUS PRÈS DE TOI, MON CŒUR

Toujours à la page 2, montez le plus possible comme pour vous rendre à la



page 3. Tout en haut, se trouve une bulle qui contient le second cœur. Munissez-vous d'œufs pour vous débarrasser des plantes gobeuses.



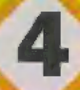


ROCK'N ROULE

À la page 3, munissez-vous d'œufs. Après la sortie du niveau bonus, sautez sur les boules jaunes. À la quatrième boule vous verrez une plante



et le cœur. Éliminez la plante d'un coup d'œuf sur la tête.

niveau  JUNGLE NEURONS

Yoshi déambule toujours dans une jungle moite et humide ! D'étranges monstres de gélatine lui viendront en aide. Hello, Mister Blob !



LA PAGE 4 ?

À la page 2, sur le chemin qui mène vers le second cœur, vous découvrirez un vase qui n'est autre que l'entrée de la page 4.





BLOBIBOULGA ?

Au début de la page 2, vous verrez un cœur entre deux blobs rouges.



Grimpez sur la tête de l'un d'eux et faites une attaque rodéo. Le



blob va se plier et le cœur sera alors accessible.



LONELY HEART

Le second cœur est aussi à la page 2. Passez par le chemin qui mène à la page 3. Continuez toujours sur la droite. Le second cœur n'est pas loin.





Montez sur la tête d'un blob rouge pour l'obtenir sans risque.

VOL AU-DESSUS D'UN NID...



Le troisième cœur se trouve à la page 3. Au-dessus d'une faune tentaculaire flotte une bulle. Crevez-la à l'aide d'un œuf pour faire apparaître le cœur.





MONDE 5



Tiens des niveaux aquatiques ! Rassurez-vous les Yoshi sont de bons plongeurs et font des records d'apnée.

niveau 1 MÉDUSES À GOGO

Un niveau sous-marin. Méduses et poissons à épines habitent les profondeurs océanes. Peu de danger et des cœurs faciles à trouver.

OH, JOIE ! DES FLEURS



À la page 2, le tuyau rouge en haut du niveau vous mène à un parterre de fleurs et de tulipes. Idéal pour se refaire une santé.

ÇA PIQUE !



Suivez le chemin en nageant toujours en bas de la page 2. Vous arriverez à un endroit où le chemin s'enfonce vers le bas : il mène à une grotte où se trouve le premier cœur.

MAIS QU'EST-CE QUE ÇA PIQUE !



Nagez dans la page 2 jusqu'à ce que vous rencontriez pour la première fois un poisson rouge à épines. Passez dessous puis à gauche. Après deux méduses, vous trouverez le second cœur.

VAS-Y, ÇA PIQUE TROP !

À la page 4, nagez jusqu'aux poissons rouges à épines. Plongez sous celui du bas puis nagez sur la gauche. Le troisième cœur est en compagnie d'un sous-marin ennemi. Prenez-y garde !



niveau 2 POISSONS À GOGO

Encore sous l'eau ! Gare aux huîtres, elles lancent des bulles qui vous propulsent souvent sur des monstres...

ÇA TUYAUTE SEC !





Voici, en photos, le début des pages 3 et 4. La première page est bien sûr celle dans laquelle vous commencez (ben, ouais c'est évident !)

LE BON TIMING !





À la page 1, nagez jusqu'au tuyau vert qui se trouve à côté d'une huître et d'un poisson rouge à épines. À la gauche du tuyau, vous trouverez le premier cœur. Le tuyau vert mène à la page 4.



IL EST FRAIS MON POISSON, IL EST FRAIS !



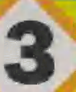
Rendez-vous à la page 3 (par le tuyau jaune de la page 1, à côté du premier monstre aux cinq tentacules). Vous vous retrouverez dans une pièce sous-marine. Une multitude de poissons arrivent du fond de l'écran. Mangez-les tous pour faire apparaître le second cœur.



BZZZZZZ !



Allez en page 5 (le dernier tuyau bleu, au bout de la page 1). Le cœur se trouve dans la bulle placée après l'essaim de guêpes. Deux œufs feront l'affaire pour crever la bulle et prendre le cœur. Faites de petits pas pour que les abeilles vous laissent passer.



niveau 3 HAÏES DES MASKASS



Décors en carton pâte et saut à l'élastique sont au programme de ce niveau avec en prime une séance de vol qui promet une bonne dose de melons.

POUR UNE POIGNÉE DE SECONDES

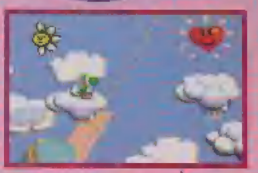
Dans la page 1, après un saut au-dessus d'un trou, vous verrez un interrupteur descendre en parachute. Lancez un œuf dessus. Le premier cœur apparaît sur la gauche.



AU-DESSUS DES NUAGES

À la page 2, un nuage est à portée de saut. Grimpez dessus puis sur les autres qui mènent vers la droite. Le second cœur est un peu en hauteur.

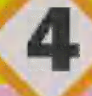




LE TRIANGLE DES BERMUDES

À la page 2, il faut faire une attaque rodéo sur l'avant-dernière plate-forme triangulaire. Attention au Lakitu qui jette de l'eau !





niveau 4 NAVIRES MASKASS

Les corsaires harcèlent Yoshi de bombes. Heureusement, les cigognes sont là pour vous aider à survoler tout ça.

BIEN CACHÉ

À la page 1, le cœur se trouve dans le troisième rocher bleu. Agissez vite avant que les bombes n'explosent toutes les passerelles, vous obligeant alors à des péripéties dangereuses.







MERCI, LES CIGOGNES !

Dans la page 2, après le bonhomme « checkpoint 3 », montez sur une cigogne et laissez-vous porter jusqu'aux quatre rochers bleus. Au centre, se trouve le second cœur.



VU, LE CŒUR !

Pour plus de sûreté, rendez-vous au « checkpoint 4 » de la page 2. Revenez sur vos pas et attendez la première cigogne qui va vers la gauche. Montez dessus et laissez-vous mener jusqu'au rocher bleu surmonté d'un canon. Il contient le troisième cœur.





MONDE 6



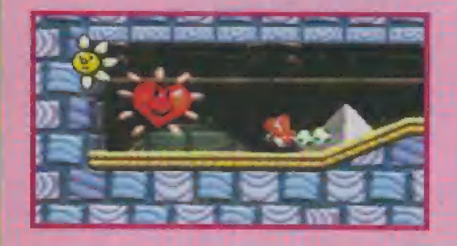
Enfin nous y voici ! Encore un effort et le combat pour récupérer l'arbre à fruits aura lieu. Prudence car ce château est piégé comme c'est pas permis !

niveau 1 — CHÂTEAU MÉKA

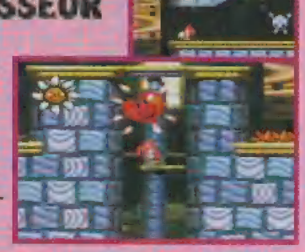
Les lames sortent du sol et les engrenages vous font voler loin si vous avez le malheur de rester trop longtemps dessus. Ça chauffe

À GAUCHE. APRÈS L'ESCALIER

À la page 1, utilisez la boule rouge après le premier escalier que vous verrez pour accéder à une plate-forme. Le premier cœur s'y trouve.



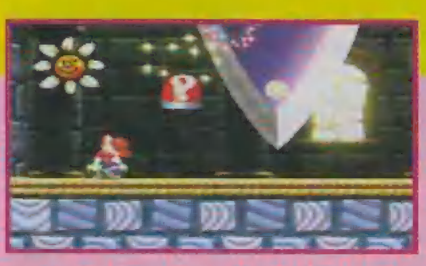
ROULEAU COMPRESSEUR



Dans la page 2, avancez jusqu'à la troisième roue de bois. Grimpez dessus et laissez-vous tomber. Une seconde roue vous rattrape plus bas. Filez par le passage à droite, réveillez le bonhomme « checkpoint 2 » et remontez prendre le second cœur à l'aide de la plate-forme mobile.

ATTENTION AUX 10 TONNES !

Dans la page 1, montez jusqu'aux engrenages les plus élevés. Filez à gauche et actionnez l'interrupteur : puis sautez sur les engrenages et tirez



un œuf sur les deux icônes d'interrupteur que vous verrez au-dessus des engrenages. Continuez sur la droite, des boules rouges vous permettent d'accéder à une plate-forme supérieure. Rentrez dans le vase pour arriver à la troisième page. Le troisième cœur est au bout de cette page.



niveau 2 — CHÂTEAU AUTO

Du nouveau, encore du nouveau, toujours du nouveau ! Il faut maintenant mettre la main sur des clés pour progresser.



DÉBLO-CLÉ !



Dégommez la chauve-souris qui se trouve à la page 3, au milieu des bumpers pour obtenir la clé. Elle permet d'accéder aux pages 4, 5 et 6.

YOSHI POPPINS



Une fois en haut de la page 2 (on y accède par le tuyau jaune en haut à droite de la page 1), allez vers la gauche en volant pour récupérer le premier cœur.



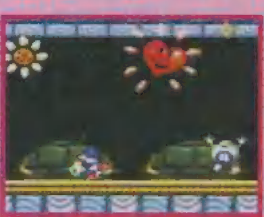
ÇA SECOUE !

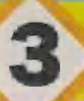


Le second cœur se trouve juste après le bonhomme « checkpoint 3 » (page 5). Pour l'attraper, montez sur le premier nuage après les bumpers et sautez vers la gauche.

FAUT ÊTRE AVEUGLE POUR NE PAS LE VOIR !

C'est à la page 6, juste au-dessus du bonhomme « checkpoint » 4 que se trouve le troisième cœur. Crevez la bulle et prenez-le !





niveau 3 CHÂTEAU HANTÉ

Deux clés à trouver, des portes « en veux-tu ? en voilà »... de quoi se perdre facilement. Et, en plus, les fantômes sont agressifs !



LES PAGES

Voici les photos représentant le début de chaque page en espérant que vous ne vous mélangerez pas les pédales.



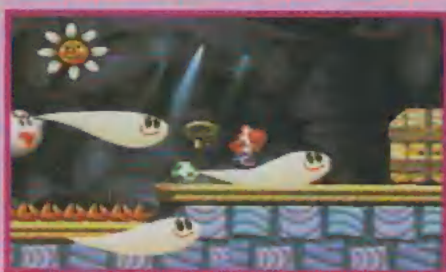
CLÉ 1

À la page 2, rentrez dans le tuyau jaune pour prendre une clé. Vous ne pouvez pas prendre plus d'une clé à la fois. Aussi, utilisez-la tout de suite pour ouvrir une des deux portes de la page 2.



CLÉ 2

C'est à la page 5 que vous trouverez la seconde clé (on y accède par la porte en haut à gauche de la page 2). Montez sur les fantômes qui se transforment en plates-formes.





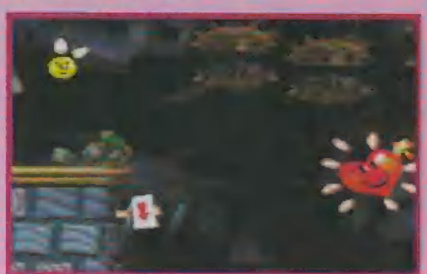
FANTÔMES CONTRE FANTÔMES

À la page 5, passez à droite et servez-vous des gentils fantômes pour accéder au premier cœur.



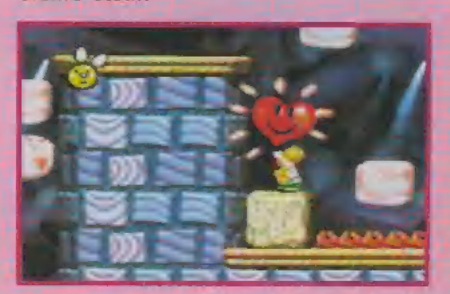
CASSEZ TOUT !

Vous trouverez ce cœur à la page 6 (porte cadenassée à gauche de la page 2). Cassez la série des rochers bleus pour le découvrir. Attention aux monstres qui vous larguent des poids sur la tête !

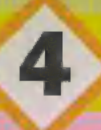


IMITEZ TOUTOU

À la page 7, montez sur le second rocher jaune et faites une attaque rodéo pour faire apparaître le troisième cœur.



niveau 4 CHÂTEAU BOUILLANT



La lave en fusion suit notre pauvre Yoshi. Un moment périlleux mais digne d'un dernier niveau.



LES PAGES

À gauche de la page 1, se trouve une porte qui mène vers la page 2 qui, elle-même, mène vers la page 3





contenant un cœur. Il faut la clé pour aller à la page 3.



LA CLÉ

La clé se trouve à la page 4. Il faut monter comme si vous alliez chercher le premier cœur, puis monter encore et suivre les flèches qui vous conduisent vers une salle où se trouvent la clé et deux tulipes qui vous permettent de remonter.



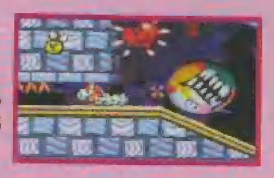
BIEN VISIBLE CELUI-LÀ

Le premier cœur se trouve à la page 4. Lancez un œuf sur la roche bleue pour le récupérer.



QUI S'Y FROTTE...

Ce cœur se trouve à la page 6, en haut à droite. Quelques pics bloquent le passage. Un bonhomme « checkpoint 3 » se trouve dans une caisse bleue.





YOSHI VS DRACULA

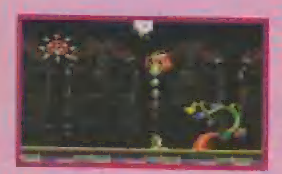
Après avoir récupéré la clé, rendez-vous à la page 3. Munissez-vous d'œufs pour exploser quatre chauve-souris. Dès qu'elles seront anéanties le troisième cœur apparaîtra.



BOWSER JUNIOR... LE BOSS FINAL !!!

Enfin vous y êtes ! Après avoir traversé les grottes dégoulinantes de slime, la jungle en folie et le château de Bowser fils, vous voici devant l'ignoble rejeton qui a capturé l'arbre à fruits des Yoshi. Il est temps qu'il reçoive une bonne correction. Et, croyez-moi, un Yoshi qui s'énerve, c'est quelque chose ! Allez, courage, c'est la dernière ligne droite...





JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN

À l'aide de vos œufs ou des bombes qui tombent, tirez sur le plafond lorsque la queue du fantôme vert passe au-dessus de votre tête. Les pics tomberont et blesseront Bowser. Répétez l'opération trois fois.

ÇA Y EST, IL EST FURAX !

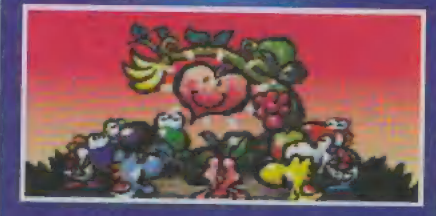
Bowser se met vraiment en boule, au propre comme au figuré. Lancez-lui une bombe au moment où il saute en l'air. Il faut le toucher trois fois pour le vaincre. Attention, il lui arrive de cracher des flammes lorsqu'il est au sol ! Alors, n'oubliez pas de sauter.



LA FIN

Les Yoshi sont maintenant joyeux et peuvent danser autour de leur arbre à fruits chéri. Ils vont pouvoir manger à leur faim. Bowser Junior n'essayera pas de sitôt d'affamer les Yoshi... Bien fait !

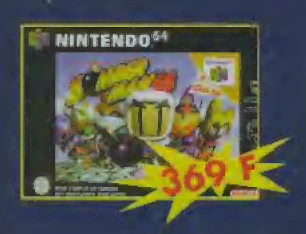




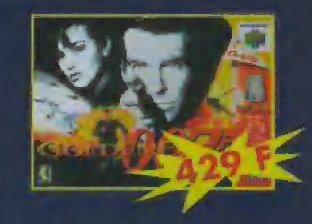
MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE 75019 PARIS TEL : 01 40 34 86 86 FERMÉ LE LUNDI (M° CRIMÉE)	6 RUE D'ARRAS 75005 PARIS TEL : 01 44 07 03 77 (M° CARDINAL LEMOINE)	34 RUE DE MALTE 75011 PARIS TEL : 01 48 05 88 05 (M° OBERKAMPF)	120 BIS RUE DU VIEUX PONT DE SEVRES 92100 BOULOGNE BILLANCOURT TEL : 01 41 41 00 36 (M° MARCEL SAMBAT)	16 RUE PAUL BERT 94130 NOGENT S/ MARNE TEL : 01 43 94 23 74 (BUS : 120 ET 114)

19 AV FONTAINEBLEAU 94270 KREMLIN BICETRE TEL : 01 49 58 89 89 OUVERT TOUS LES JOURS	COURS MARIE 50100 CHERBOURG TEL : 02 33 01 76 29	18, RUE DE JOUY 75004 - PARIS TEL : 01 42 76 91 92 M° : St. PAUL	80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE 77000 MELUN TEL : 01 64 52 85 85



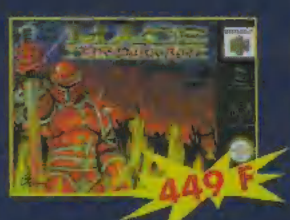
113 AV. GALLIENI 93170 BAGNOLET TEL : 01 48 97 11 97 FERMÉ LE MARDI M° GALLIENI	25 AV. DU GENERAL BILLOTTE 94000 CRETEIL TEL : 01 49 80 04 28 (M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)













JEUX NINTENDO 64 NEUFS

CONSOLE N64 NEUVE	990 FRS
WCW VS NWO	449 FRS
NHL BREAKAWAY 98	449 FRS
YOSHI'S STORY	399 FRS
ISS PRO 64	429 FRS
MARIO KART 64	369 FRS
DIDDY KONG RACING	369 FRS
DUKE NUKEM 3D	449 FRS
GOLDENEYES	429 FRS
NAGANO 64	469 FRS
MADDEN 64	449 FRS
SNOWBOARD KIDS	369 FRS
F1 POLE POSITION 64	399 FRS
MULTIRACING CHAM.	399 FRS

ACCESSOIRES

MANETTE COULEUR	169 FRS
VIBREUR + MEMORY CARD	149 FRS
VOLENT VIBREUR	449 FRS

N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONTACTER POUR CONNAÎTRE LA DISPONIBILITÉ DES DERNIÈRES NEWS.

JEUX NINTENDO 64 OKAZ

CONSOLE N64 OKAZ	790 FRS
MARIO 64	319 FRS
MARIO KART 64	319 FRS
DIDDY KONG RACING	319 FRS
TUROK	319 FRS
CLAYFIGHTER 63 1/3	319 FRS
F1 POLE POSITION 64	319 FRS
BLAST CORPS	319 FRS
WAR GODS	319 FRS
CHAMELEON TWIST	319 FRS
BOMBERMAN 64	319 FRS
LYLAT WARS+VIBREUR	369 FRS
MACE THE DARK AGE	369 FRS
ISS PRO 64	369 FRS
EXTREM G	369 FRS
DUKE NUKEM 3D	369 FRS
LAMBORGINI 64	369 FRS

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :
- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : _ _ _ _ _ Ville : ....

Téléphone : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT : ❐ Chèque bancaire Postal ❐ Mandat

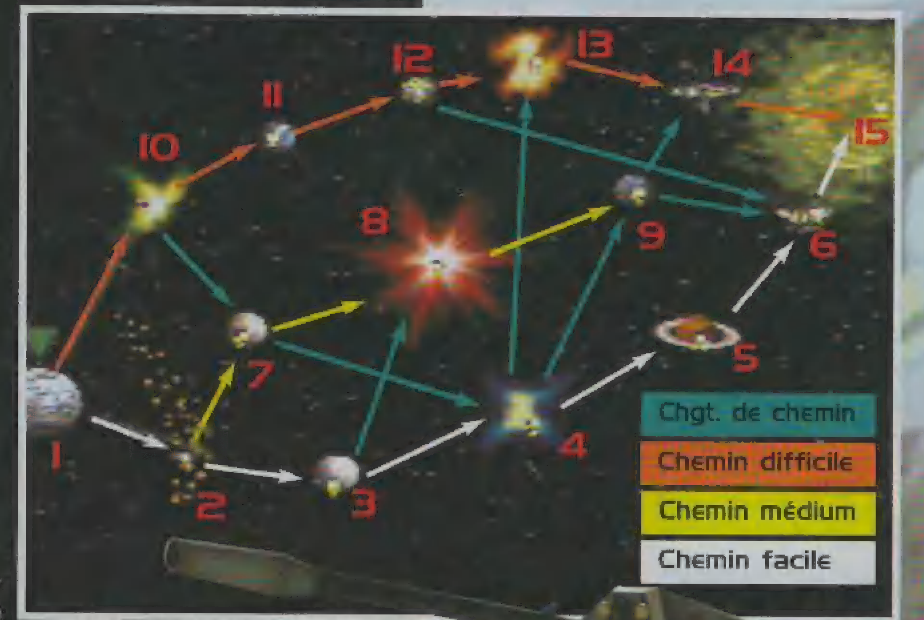
LYLAT WARS

Après le superbe Starwing sur Super Nintendo, Fox et son équipe sont de retour dans Lylat Wars. Comme dans le premier volet, il existe plusieurs façons de le terminer : dans ces pages, nous vous donnons tous les chemins possibles ainsi que les astuces qui vous permettront de finir le jeu dans sa totalité, et d'obtenir les modes de jeu cachés.

Dossier réalisé par le Capitaine Bubu secondé par MC Yas et Samy

Le système solaire de Lylat

1 - Corneria
2 - Meteor
3 - Fortuna
4 - Secteur X
5 - Titania
6 - Boles Station
7 - Katina
8 - Solar
9 - Macbeth
10 - Secteur Y
11 - Aquas
12 - Zoness
13 - Secteur Z
14 - Area 6
15 - Venom



Les chemins

Le système solaire de Lylat est composé de sept planètes, d'un champ d'astéroïdes, de trois secteurs spatiaux, de deux satellites artificiels géants et d'un soleil. Pour parvenir jusqu'à la dernière planète, Venom, et y combattre le chef des ennemis, les soldats de Corneria (première planète) peuvent emprunter, au choix, trois chemins que nous avons définis comme suit : les planètes du bas forment le chemin facile, celles du milieu le médium, et celles du haut correspondent à l'itinéraire difficile. Par ailleurs, il existe de nombreux passages qui relient ces différents chemins.

Les médailles d'honneur

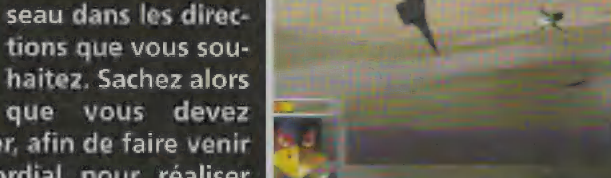
Les médailles d'honneur (une par mission) sont décernées aux meilleurs pilotes. Pour cela, deux conditions doivent être impérativement remplies : réaliser un nombre de points déterminés, appelés Hits, et gérer votre équipe comme un chef d'escadrille digne de ce nom. En plus d'une certaine reconnaissance, remporter ces médailles peut vous apporter de nouvelles options (lire l'épilogue, page 82).

Les Hits



● Pour obtenir la médaille de chaque planète, il faut engranger un nombre de points déterminés sur chacune d'elles. Ces points sont appelés « Hits » que l'on remporte en abattant des ennemis — attention, ce n'est pas automatique. Vous pouvez également obtenir des sortes de Combos nommées « Hit + » en éliminant des adversaires imposants ou manœuvrant groupés.

● Lorsqu'un très grand nombre d'ennemis se présente d'un coup face à vous, vous n'avez pas le temps de tous les éliminer avec vos tirs lasers. Lancez alors une bombe afin d'obtenir le maximum de Hits.



● Sur certaines planètes (ou secteurs), vous pouvez faire évoluer votre vaisseau dans les directions que vous souhaitez. Sachez alors que vous devez éliminer les vaisseaux adverses jusqu'au dernier, afin de faire venir une nouvelle vague d'ennemis. C'est primordial pour réaliser un maximum de Hits, d'autant plus que le temps est compté lors de ces missions.



● Tenez compte du fait que les boss valent généralement « Hit + 10 ». Mais attention, si vous ne les détruisez pas assez rapidement, cette valeur décroît, passant à « Hit + 5 », puis à « Hit + 2 », le minimum.

● Prenez garde aux membres de la Star Wolf Team : au nombre de quatre, ce sont les pilotes d'élite d'Andross. Ils rapportent beaucoup plus de Hits que les vaisseaux de base, mais lorsqu'ils vous collent au train, il est très difficile de s'en défaire.

La méthode consiste alors à effectuer des manœuvres particulières : faire tournoyer son vaisseau en plein looping pour éviter les tirs, et réaliser un autre looping très serré pour se retrouver rapidement derrière le Wolf. Surtout ne lâchez pas ce dernier des yeux, et regardez s'il se dirige plutôt vers la gauche ou la droite, pour le mitrailler ensuite. Étant donné que les autres membres de l'équipe ne sont jamais loin, vous pourrez en poursuivre plusieurs.



Vos coéquipiers

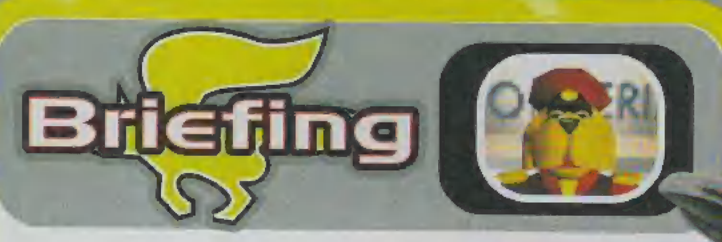


L'autre élément important pour obtenir une médaille d'honneur est de ne pas perdre un seul membre de votre équipe. Alors protégez-les le plus souvent possible des attaques ennemies, lorsqu'ils vous le demandent. Et pour qu'ils arrivent en pleine forme sur la planète dont vous visez la médaille, voici une bonne méthode : éliminez-les, vous-même, deux missions avant ! Ils seront alors absents dans le niveau suivant, mais reviendront ainsi avec toute leur énergie pour la mission qui vous intéresse. Ils auront plus de chance de survivre, et vous pourrez mieux vous concentrer sur les Hits.

Dans le même esprit, pour mettre toutes les chances de votre côté, débarquez de préférence sur une planète en possédant d'emblée le double tir laser, bien plus efficace. Si vous ne l'avez pas, n'hésitez pas à perdre une vie pour recommencer la mission précédente, afin de l'obtenir.

Il est donc clair qu'il vous faudra plusieurs campagnes pour réunir toutes les médailles. Parce que toutes les planètes ne peuvent s'explorer en une seule fois, et parce que vous devez laisser passer des médailles pour en avoir d'autres. Et, maintenant, à vous de jouer !

CORNERIA





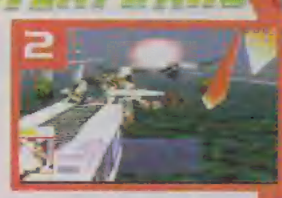
« Corneria, notre planète bleue, est attaquée ; la capitale mise à feu par les robots ennemis ! Vous devez faire 150 Hits pour mériter la médaille d'honneur au combat. Je vous conseille de voler non loin de la route qui traverse la ville. Ensuite, envolez-vous vers les autres planètes du système solaire. Si vous être malin et bon chef d'équipe, vous pouvez emprunter le chemin difficile, via le secteur Y. Dans le cas contraire, traversez la ceinture d'astéroïdes de Meteor, vers le chemin facile, voire médium. Bonne chance, Fox ! »



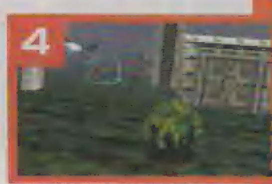












« Capitaine, tirez dans les portes géantes pour qu'elles s'ouvrent ! Vous y trouverez toutes sortes de bonus. (1) Essayez d'éliminer tous les gros robots rouges qui se sont mis derrière les buildings ; ils valent 3 Hits chacun. (2) Bien sûr, vous devez descendre les groupes de vaisseaux pour réaliser des "Hits +". Et n'oubliez pas de faire de même avec les chars ; ça rapporte aussi ! (3) Attention capitaine, peu avant le checkpoint, deux robots rouges sont cachés derrière une porte. Descendez-en un, puis virez immédiatement en ralentissant, afin de pouvoir tirer sur le second. Si vous êtes un as, vous pouvez même passer par la porte, et récupérer un bonus avant de le shooter. » (4)

DIRECTION SECTEUR Y

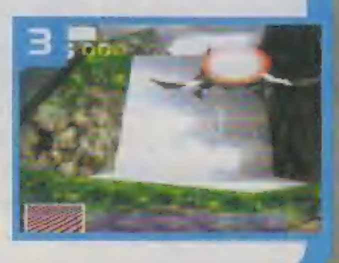






« Lorsque je vous demanderai de l'aide, venez à mon secours ! Descendez les trois vaisseaux ennemis qui me poursuivent, avant qu'ils ne m'abattent. Utilisez votre boost si vous avez du mal à les rattraper. (1) Ensuite, il faut absolument que vous passiez sous toutes les arches de pierres qui se trouvent sur l'eau, afin d'accéder, plus loin, à un passage secret. Je vous conseille de bien ralentir, et de ne pas oublier pour autant de descendre les robots qui viennent à gauche et à droite. (2) Dès que vous aurez passé la dernière arche, je vous indiquerai l'existence d'un passage derrière une cascade... Faites-moi confiance et suivez-moi vers le chemin menant au Secteur Y. Attention un boss vous y attend ! » (3)







« Attention à ce boss, Fox, c'est une espèce de gambas robotique ! Commencez par détruire sa pince de droite, en visant bien au centre, afin d'éliminer en même temps les missiles qu'il vous envoie. (1)



Ensuite, détruisez ses deux pinces gauches. Pour les atteindre en même temps, tout en éliminant les missiles, mettez-vous à la verticale (bouton Z du manche à balai). (2)



Une fois qu'il n'a plus de pinces, le boss se met à tournoyer et vous pourchasse avec son lance-flammes ! Surtout, soyez mobile et tirez-lui dessus lorsqu'il s'éloigne. Il succombera assez rapidement. » (3)







« D'abord, vous n'êtes plus obligé de passer sous les arches. Profitez-en pour éliminer tranquillement les robots flottants ; comme les robots rouges, ils valent 3 Hits. Pour être certain de n'en manquer aucun, lâchez votre boule de laser verte avant qu'ils ne soient protégés par une arche. (1) Ensuite, et surtout, ne passez surtout pas sous la cascade. Mais que cela ne vous empêche pas néanmoins de me protéger des assaillants ! Surtout si vous voulez la médaille... » (2)

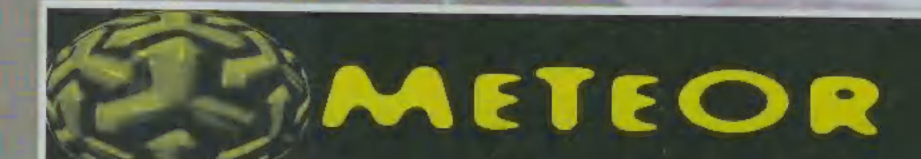






« Fox, ce robot ressemble à un écolier avec son cartable ! Mais, attention, il n'en est pas moins dangereux. Commencez par tirer dans une de ses jambes, afin de le faire tomber. Capitaine, avez-vous remarqué qu'à chaque fois que vous lui tirez dessus, un bonus apparaît entre ses jambes ? Prenez-le, si vous êtes mal en point.
Attention aux contre-attaques du robot ! Il vous envoie des flopées de missiles. Vous pouvez facilement les éviter, en effectuant des loopings.
Une fois ce boss à terre, visez son dos jusqu'à ce qu'il explose (plus précisément dans la partie qui devient verte). »





METEOR



« Avant d'atteindre les planètes du chemin facile, mais aussi pour trouver la porte d'entrée du chemin médium, il faut absolument passer à travers la ceinture de Meteor ! En plus des astéroïdes, vous ferez face à des troupes ennemies. Mais ne vous inquiétez pas trop, ce passage n'est pas très difficile. D'autre part, obtenir les 200 Hits indispensables pour gagner la médaille d'honneur est très facilement réalisable. »





« Capitaine, certains astéroïdes sont indestructibles ; ce sont bien sûr les plus gros. À éviter ! D'autres plus petits — et marrons — doivent être détruits, car ils rapportent des Hits ! Au départ de la zone, vous découvrirez trois étranges cercles d'astéroïdes. Empruntez-les tous, et un bonus apparaîtra. Un peu plus loin, vous verrez un autre cercle. Passez au travers pour obtenir un nouveau bonus. Peu après notre arrivée, des espèces de papillons enverront des boules multicolores, difficiles à éviter. Il vaut mieux les détruire, d'autant plus qu'ils rapportent "Hit + 3" chacun. Deux serpents vont sortir d'un astéroïde géant. Pour les éliminer du premier coup (et faire de bons Hits), visez-les à la tête. »



DIRECTION KATINA

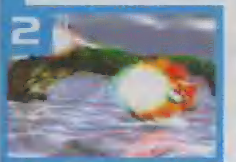




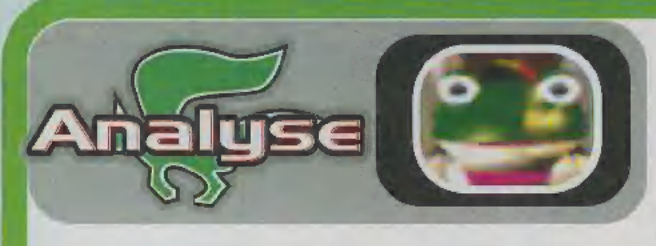


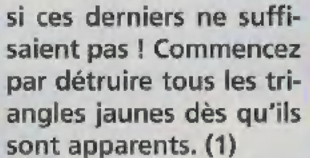


« Pour parvenir au chemin médium, capitaine, vous devez passer à travers une série de cercles bleus. Et, ce, malgré les tirs perturbants de ces satanés papillons ! (1) Une fois que le dernier cercle est passé, vous vous retrouvez dans une warp zone étrange. Elle fourmille d'éléments à détruire, qui donnent de nombreux bonus et Hits. C'est LE passage à prendre pour vous faire facilement les 200 Hits... mais vous louperez le boss et ses 10 Hits. » (2)



DIRECTION FORTUNA

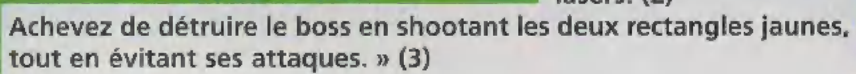




« Cette station spatiale se charge d'empêcher votre sortie de la ceinture d'astéroïdes. Comme si ces derniers ne suffisaient pas ! Commencez par détruire tous les triangles jaunes dès qu'ils sont apparents. (1) Ensuite, visez le grand losange jaune au centre. Attention, la station va s'éloigner, mais c'est pour revenir en force en tirant des lasers. (2)







Achevez de détruire le boss en shootant les deux rectangles jaunes, tout en évitant ses attaques. » (3)

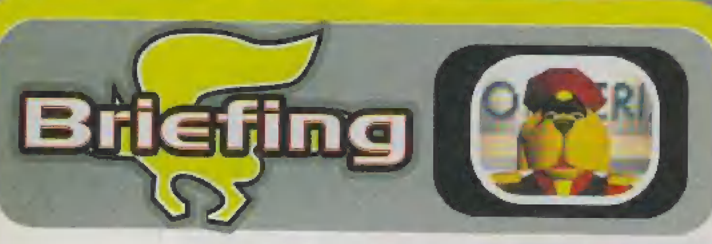




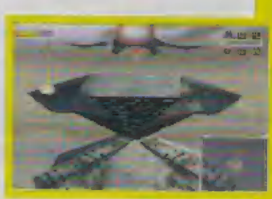


« Pour continuer le chemin facile, évitez de prendre les cercles bleus. Mais, attention, car en empruntant cette voie, vous allez rencontrer le boss à la sortie de Meteor. »

FORTUNA



« Fox, la base enneigée de Fortuna est attaquée par des vaisseaux ennemis. Vous devez empêcher sa destruction, en éliminant un maximum d'assaillants. Attention, la Wolf Team va venir leur prêter main forte ! Pour récupérer la médaille, il faut effectuer 50 Hits. Le challenge semble facile mais il n'en est rien, car la base ne résistera pas longtemps. Selon l'issue de cette mission, vous prendrez le chemin médium en direction de Solar, ou poursuivrez le chemin facile vers le secteur X. »







DIRECTION SECTEUR X

« Au bout d'un moment, un compte à rebours va se déclencher. Si vous n'éliminez pas les derniers membres de la Wolf Team dans le laps de temps imparti, ces derniers détruiront la base, et vous devrez continuer votre chemin en direction du secteur X. »



DIRECTION SOLAR

« Si vous parvenez à détruire les Wolf avant la fin du compte à rebours, vous pourrez alors emprunter le chemin médium, via Solar. »





« Pour exterminer un maximum de vaisseaux, utilisez quelques bombes. Ne les lancez pas au hasard ; regardez sur le radar où se concentrent des groupes de vaisseaux (1).



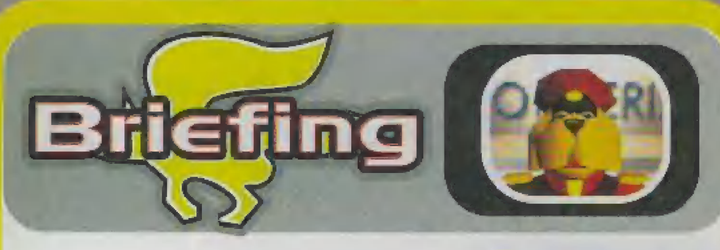
Surtout, détruisez le plus de vagues possibles de petits vaisseaux, avant l'arrivée de l'équipe Wolf. Car ce sont eux qui vont s'en prendre à la base. Pour combattre efficacement la Wolf Team, il faut vous reporter aux conseils prodigués en entraînement. (2)

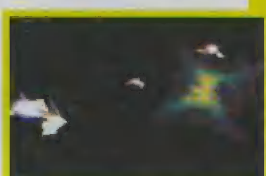


Si vous êtes mal en point, détruisez les petites bornes situées autour de la base ; elles contiennent des bonus : anneaux d'argent et d'or. » (3)



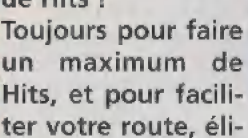
SECTEUR X





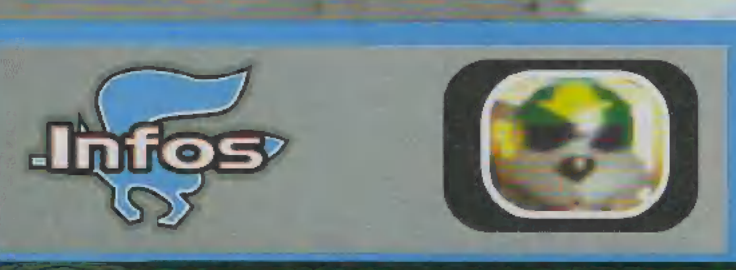
« Le secteur X est un cimetière spatial qui fourmille de débris, dont certains sont gigantesques. Il vous faut les éviter, et vous frayer un chemin à travers cette « casse » de l'espace. À partir de ce secteur, dirigez-vous soit sur Titania (chemin facile) soit sur Macbeth, la dernière planète du chemin médium ; ou bien rattrapez la voix difficile par le Secteur Z ! Évidemment, une partie des troupes ennemies s'est installée dans cette bonne planque. Combattez-les si vous voulez faire les 150 Hits nécessaires pour obtenir la médaille, sinon tracez ! ».

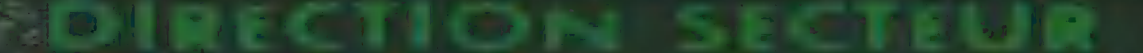






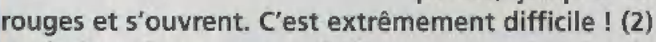
« Dès le début du secteur, deux énormes vagues d'ennemis passeront devant nous. Lancez des bombes pour être certain de réaliser près d'une soixantaine de Hits !
Toujours pour faire un maximum de Hits, et pour faciliter votre route, éliminez un maximum de mines ; notamment lorsqu'elles sont regroupées. (1)
Surtout, détruisez les maudites abeilles de l'espace ! Elles sont dangereuses, rapides et rapportent des Hits... (2)
Attention, capitaine, aux nombreux débris qui passent en travers de votre route. Ralentissez, accélérez et virez dès qu'un élément surgit. »





DIRECTION SECTEUR Z





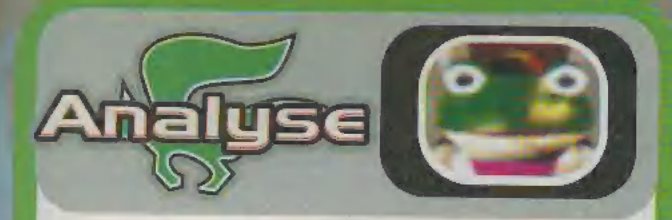
« Vous pouvez vous frayer plusieurs passages à travers ce secteur. Ils se valent à peu près tous. Mais, si vous souhaitez vous diriger vers le Secteur Z, prenez toujours à gauche ! (1)
Vous vous retrouverez alors dans un couloir. Il faudra tirer comme un fou sur les sortes de portes, jusqu'à ce qu'elles deviennent très rouges et s'ouvrent. C'est extrêmement difficile ! (2)



Capitaine, si vous venez de la planète Katina (et si je ne m'y suis pas fait descendre), je serai à vos côtés pour franchir ces portes, ce qui facilitera votre tâche. (3) Vous passerez ensuite dans une warp zone où, pour éviter les nombreux obstacles, vous devrez constamment jouer du frein et de l'accélérateur tout en éliminant les ennemis qui s'y trouvent. Contrairement à la warp zone de Meteor, ce n'est donc pas un bon chemin pour les Hits, d'autant plus que vous zappez le boss... »











« Fox, si vous avez pris tous les passages, sauf celui pour le Secteur Z, vous ferez face à ce robot constitué de débris. Commencez par détruire ses yeux, c'est son point faible. (1)
Au bout d'un moment, il vous lancera ses mains ! Évitez-les en virant fortement avant qu'il ne soit trop tard. (2)
Ensuite, achevez-le en lui tirant dans la tête jusqu'à ce qu'il explose. »

Infos

DIRECTION MACBETH



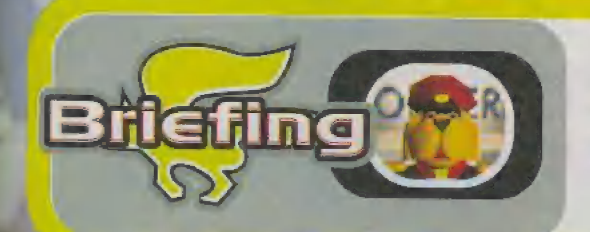
« Fox, dépêchez-vous de détruire ce satané robot ! Si vous êtes assez rapide, vous pourrez aller sur Macbeth. C'est la dernière voie possible pour rejoindre le chemin difficile, par l'Area 6... »

DIRECTION TITANIA



« Fox, vous êtes décidément trop lent à éliminer ce minable robot ! Slippy a voulu s'en occuper elle-même, mais elle vient de se faire attraper et balancer dans la direction de Titania ! Alors, achevez ce boss et allez délivrer Slippy ! »

TITANIA





« Sur cette planète désertique, vous devez délivrer Slippy des griffes du boss. La médaille vaut 150 Hits, or il n'y a pas beaucoup d'ennemis. Visez bien ! Une fois Slippy sauvée, continuez votre chemin vers Boles Station, avec l'équipe au grand complet. »





« Capitaine, prenez garde aux nombreuses colonnes qui s'effondrent sur votre passage. Pour les éviter, usez de l'accélérateur, du frein, voire de la capacité d'envol du char. Lorsque les espèces d'araignées géantes se mettront en travers de votre route, tirez trois charges de laser pour les détruire, à moins que vous ne disposiez du double tir laser. Si vous voyez que vous allez en manquer une, n'hésitez pas à lui lancer une bombe. Une bestiole à "Hit + 3", cela ne se loupe pas ! Trois types de mines jonchent le sol de Titania. Évitez-les ou explosez-les, mais sachez qu'elles ne rapportent pas le moindre Hit ! Pour faire le plus de Hits possible, n'oubliez pas de shooter les avions ennemis et, au passage, de nous protéger de leurs attaques ! Les tourelles qui tirent des lasers rouges ne sont pas à négliger : à "Hit + 2" chacune, il vaut mieux les détruire ; même si elles sont aussi résistantes que les araignées. »



« Capitaine, je suis content de vous revoir. Délivrez-moi de cette mante religieuse des sables en lui tirant dans les pattes. Ensuite visez son torse pour la blesser. Évitez la tête, elle n'est absolument pas sensible à cet endroit. Après quelques coups, ses pattes repousseront. Cassez-les à nouveau, puis touchez son torse. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que la mante succombe et finisse par me lâcher ! Évidemment, la bestiole va réagir à vos attaques, en essayant de vous balayer avec sa queue. Utilisez les capacités d'envol du char pour l'éviter. Et, lorsque la mante déclenchera son laser, effectuez vite quelques roulades pour lui échapper. »



BOLES STATION



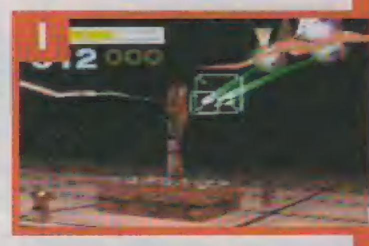
« Un champ magnétique protège l'entrée de cette station spatiale. Si vous



souhaitez décrocher la médaille d'honneur (150 Hits), vous serez dans l'obligation d'affronter la Wolf Team. Pour ce faire, il faut que vous soyez parvenu ici sans être passé par Fortuna. De plus, gérez bien le chrono car plus le temps passe, moins les ennemis valent de Hits... »



« Pour désactiver le champ magnétique du satellite, détruisez tous les pylônes électriques qui l'alimentent. (1) Ils valent 3 Hits chacun. Explosez aussi les canons situés au pied de ces pylônes : ils contiennent des bonus, et valent 1 Hit chacun. (2) Une fois le champ magnétique désactivé, une myriade de petits vaisseaux sortira du centre de la station. Ils rapportent 1 Hit chacun. Shootez-les tous pour faire venir une nouvelle vague.

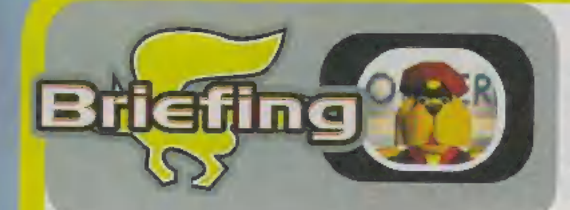




Peu de temps après, la Wolf Team fera son apparition. Ses quatre membres valent 10 Hits chacun, s'ils sont éliminés rapidement. Ensuite, la station mettra son principal pylône défensif en action. Détruisez alors rapidement les carrés jaunes, dont la valeur décroît avec le temps comme pour un boss (10 Hits au début, puis 5 et 2).

Dès qu'ils seront tous éliminés, la Station explosera. Avant cela, assurez-vous d'avoir fait le plein de Hits pour remporter la médaille d'honneur. »

VENOM
FACILE





« Dernière ligne droite, Fox ! Il faut déloger Andross de son repaire. Commencez par traverser cette planète hostile qui fourmille de pièges en tout genre. La médaille vaut 200 Hits ; et, contrairement aux apparences, il y a pas mal de choses à shooter, notamment un demi-boss. Quant à Andross, il n'est finalement pas si coriace que ça. »





« Dès votre arrivée sur la planète, lancez une ou deux bombes, voire trois, car nous serons accueillis par une flopée d'ennemis ! De plus, Andross a miné les lieux (et une mine rapporte 1 Hit). Grâce aux bombes, vous réaliserez un nombre incroyable de Hits dès le début. Vous pouvez emprunter plusieurs passages à travers les canyons. Mais, franchement, cela ne changera pas grand-chose. Vous serez alors gêné soit par des barres, soit par des pics qui surgissent du sol.



En entrant dans le temple d'Andross, vous traverserez un long couloir. Attention, car votre progression sera fortement perturbée par un homme de pierres, qui courra devant vous en faisant apparaître des obstacles sur son passage ! Pour l'éliminer, vous devez mettre à nu toutes les parties de son corps : pieds, bassin, épaules, mains, bras, en finissant par le dos. C'est assez long, mais dépêchez-vous afin d'obtenir "Hit + 10". (1)

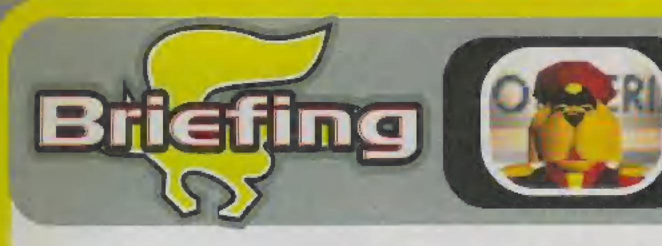
Ensuite, vous progresserez dans un autre genre de couloir. Pour vous faire encore quelques "Hit + 1", détruisez les faisceaux électriques. » (2)



« Cet idiot d'Andross emploie toujours la même technique : il fait bouger une de ses mains deux fois, puis l'autre une fois ; ensuite, il essaie de vous écraser des deux mains, avant de cracher des pierres. La réplique est très simple : tirez comme un fou dans le switch de chacune de ses mains, afin de les détruire. Lorsque qu'Andross vous crache des pierres, tirez dessus afin de les faire exploser à hauteur de son visage, et de le blesser !S'il tente de vous aspirer, laissez-vous d'abord faire, puis envoyez-lui une bombe dans la bouche, avant de décrocher. Comme il n'a plus de mains, tirez-lui maintenant dans les yeux. Il tente alors de se protéger, mais vos tirs font mouche. Andross finit par perdre la face... au sens propre ! Un masque a remplacé son visage. Derrière, se cache un robot. Envoyez-lui une dernière bombe, puis tirez quelques salves de laser. Son compte est bon ! »



KATINA





« Sur cette planète, vous devez protéger une immense pyramide de l'attaque d'une soucoupe géante qui envoie une kyrielle de petits vaisseaux. Détruisez-en le plus possible si vous voulez gagner la médaille (150 Hits) ! Un valeureux pilote, Bill, viendra à votre aide. Suivant l'issue du combat, vous pourrez continuer sur Solar ou bien prendre le chemin facile en direction du Secteur X. Bill vous sera également très utile dans ce dernier, si vous voulez rattraper le chemin difficile par le Secteur Z. »





« Ces satanés vaisseaux ennemis sont nombreux et très mobiles et mieux vaut les tirer au laser. Évidemment, un double tir laser est préférable. Et si vous visez la médaille, n'oubliez pas d'éliminer toute une vague de vaisseaux pour en faire venir une autre. Attention, capitaine, ces vaisseaux s'en prennent également à votre équipe ! N'oubliez pas de les protéger... (1)



Pour faire sortir une nouvelle vague de vaisseaux, la soucoupe déploie (sous son flanc) une de ses rampes de lancement. Je vous indiquerai quand cela arrivera par message radio. Il y a trois rampes en tout qui rapportent chacune "Hit + 5". Retenez-le, c'est très utile pour déterminer le nombre de Hits qu'il vous reste à faire. » (2)







DIRECTION SOLAR

« Au bout d'un moment, un compte à rebours se déclenche. Il est indiqué en jaune sur votre écran de contrôle. Il vous reste alors une minute pour détruire le cône central de la soucoupe (ce qui vous rapportera "Hit + 2"). »



DIRECTION SECTEUR X

« Si vous ne réussissez pas à casser le cône central à temps, celui-ci déclenchera son rayon laser, qui pulvérisera la pyramide de Katina ! Et, n'étant pas considéré comme un bon pilote, vous serez alors dirigé vers le chemin facile. Heureusement, Bill pourra ensuite vous aider à revenir sur le chemin difficile... »



SOLAR





« Pour rejoindre Macbeth, il faut malheureusement passer par l'étoile du système solaire. Heureusement, la partie encore en activité que vous allez traverser n'est pas bien vaste. Et vous y rencontrerez peu d'hostilité — la médaille n'est d'ailleurs qu'à 100 Hits. »







« L'intense chaleur qui émane de la lave nous fait perdre de l'énergie ! Si un membre de l'équipe n'arrive pas ici avec son énergie maximale, il risque d'y rester. Quant à vous, capitaine, volez le plus haut possible pour ne pas trop en perdre. Pour récupérer de l'énergie, il faut détruire le plus possible de pierres en feu, afin de prendre des anneaux d'énergie. (1) Éliminez aussi les oiseaux de feu pour récupérer des bonus — dont des lasers —, mais aussi pour engranger des Hits. Lockez-les quand ils sont groupés. » (2)


1


2



« Fox, le boss est un homme de lave géant ! Détruisez d'abord ses deux bras. Avec ou sans bras, ce boss est capable de vous envoyer des vagues de lave. Évitez-les en volant le plus haut possible, et détruisez les pierres pris dans les vagues pour y récupérer des bonus. (1)
Une fois que ses bras sont détruits, son unique point faible est la tête. Shootez-la jusqu'à ce qu'il explose dans une gerbe de lave ! (2)
Quand vous commencez à toucher sa tête, il se met parfois à tournoyer pour vous envoyer des boules de feu.
Pilotez bien pour les éviter. » (3)


1


2


3

MACBETH



« Macbeth est la dernière planète du chemin médium. Vous y serez confronté à un train transportant des armes. Pour cela, vous dirigerez un char d'assaut et non votre vaisseau. Si vous arrivez à stopper complètement ce train, non seulement vous obtiendrez beaucoup de Hits — et il en faut pour atteindre les 150 de la médaille — mais aussi votre passeport pour le chemin difficile, via l'Area 6. Pour y arriver, je vous conseille de venir de la planète Zoness afin que Cat (l'équipière que vous rencontrerez là-bas) vous aide. Si vous échouez malgré tout, vous serez dirigé sur la Station Boles (chemin facile) car on ne peut atteindre Venom par le chemin médium. »





« Capitaine, il faut attaquer en priorité le train et détruire ses wagons. Cela l'empêche de vous attaquer et rapporte de nombreux Hits. Effectuez de grands sauts avec votre char pour suivre le train dans tous ses déplacements et pour détruire un maximum de wagons. Et, n'oubliez pas de nous protéger et de descendre quelques ennemis aériens... quand c'est possible ! Tirez sur les portes d'acier pour dévoiler les bonus qui se cachent derrière. Mais, faites attention, elles se referment très rapidement sur vous. »





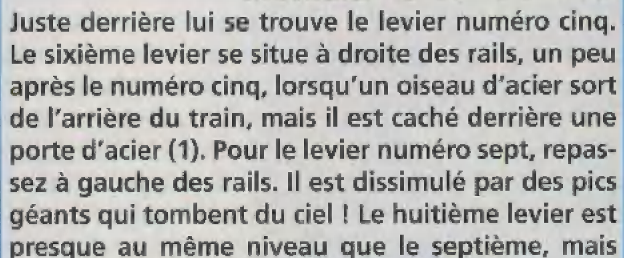


DIRECTION SOLAR

« Pour pouvoir continuer par le chemin difficile, il va falloir détruire entièrement le train. Pour cela, vous devez enclencher huit leviers pour changer l'aiguillage... Une lumière rouge passe au vert quand l'opération a réussi. Je vous aiderai dans cette tâche si je me trouve à vos côtés, mais si tel n'était pas le cas, sachez que les deux premiers leviers se trouvent à droite des rails, l'un juste derrière l'autre. Continuez ensuite à avancer à droite des rails pour tirer, de loin, sur le levier numéro quatre ; puis passez vite à gauche des rails, pour enclencher le numéro trois. Juste derrière lui se trouve le levier numéro cinq. Le sixième levier se situe à droite des rails, un peu après le numéro cinq, lorsqu'un oiseau d'acier sort de l'arrière du train, mais il est caché derrière une porte d'acier (1). Pour le levier numéro sept, repassez à gauche des rails. Il est dissimulé par des pics géants qui tombent du ciel ! Le huitième levier est presque au même niveau que le septième, mais loin des rails et à droite. Dès que le septième est enclenché, ralentissez et effectuez des roulades jusqu'au huitième. Vite ! » Après le dernier levier, vous verrez un indicateur d'aiguillage comportant huit lumières. Si l'une d'elles est rouge, cela signifie que vous avez loupé un levier ! Enfin, n'oubliez pas de tirer dans la lumière blanche pour enclencher le changement d'aiguillage. (2) Le train va foncer, puis exploser ! Ce qui vous rapportera 50 Hits ! Ainsi, vous pourrez obtenir la médaille, tout en zappant le boss » (3)


1


2




3





« Fox, si vous manquez un levier, vous combattrez le boss, l'oiseau d'acier relié au train par un câble. »

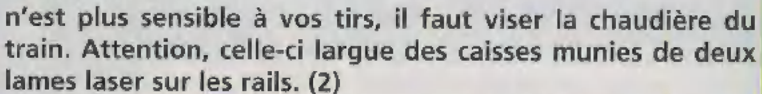


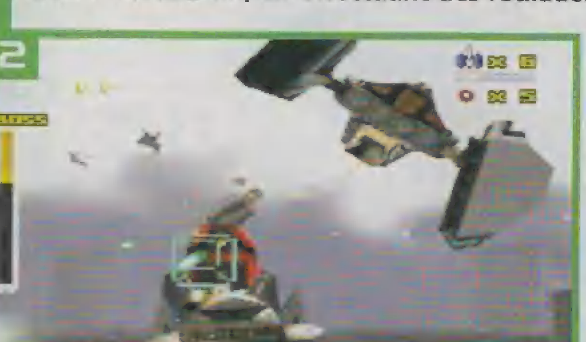




« Pour vaincre cet oiseau , visez les pattes, puis le ventre afin de lui faire perdre de l'énergie. Les parties touchées clignoteront. (1)

Attention aux ripostes de l'oiseau. Lorsqu'il s'approche trop près de vous, c'est pour essayer de vous attraper avec sa queue afin de vous balancer dans les airs ! Lorsqu'il déploie ses ailes, c'est pour sortir deux énormes lasers afin de vous coincer : évitez-les, en effectuant des roulades.





Méfiez-vous aussi lorsqu'il prend de l'altitude : c'est une manœuvre pour vous lancer d'énormes pics qui vous barrent la route.

Enfin, quand l'oiseau n'est plus sensible à vos tirs, il faut viser la chaudière du train. Attention, celle-ci largue des caisses munies de deux lames laser sur les rails. (2)

Une fois vaincu, ce boss vous rapportera 10 Hits, comme les autres.



SECTEUR Y





« Il faut absolument traverser le secteur Y pour atteindre la planète suivante, Aquas. Sinon, vous devrez vous replier sur Katina, sur le chemin médium. Les vaisseaux ennemis feront tout pour vous empêcher de passer. C'est pour cela que votre équipe se scindera en plusieurs groupes. Suivez les coéquipiers que vous voulez, mais les chemins se ressemblent beaucoup. Dans ce capharnaüm, Il faut 150 Hits pour obtenir la médaille d'honneur. Mais le boss vous rapportant 16 Hits, il suffira d'arriver à lui avec seulement 134 Hits. »









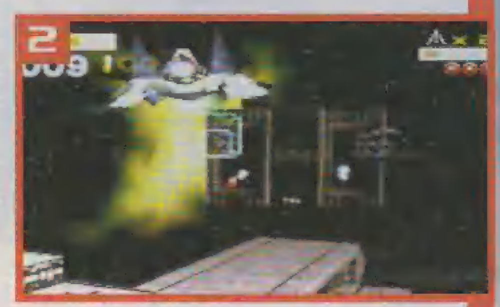
« Dès le début, de gros robots bleus ou verts nous attaquent. Ils ne donnent qu'un Hit. Mais les bleus renferment des bonus que les autres n'ont pas.

Attention, Capitaine, évitez ces rangées de missiles ultra rapides car ils sont, malheureusement, indestructibles. Ce sont des missiles transperçants et non explosifs. (1)

Dans la première partie du secteur, vous verrez une énorme structure composée de deux blocs rectangulaires : il y a neuf ennemis postés devant chaque bloc. Lockez les deux groupes du centre, pour faire deux fois Hits + 9 ! (2)


1

Lorsque vous verrez deux gros vaisseaux se mettre en travers de notre chemin, accompagnés de deux robots tournoyants, nous nous séparereont. Suivez Falco pour aller en haut et faire plus de Hits ou suivez-moi vers le bas pour un chemin plus tranquille » .

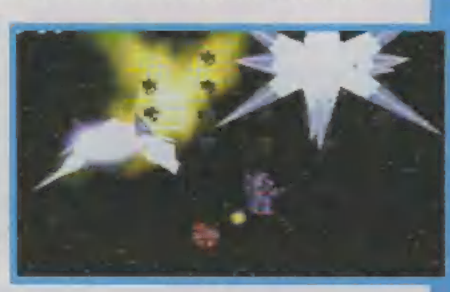

2





DIRECTION AQUAS

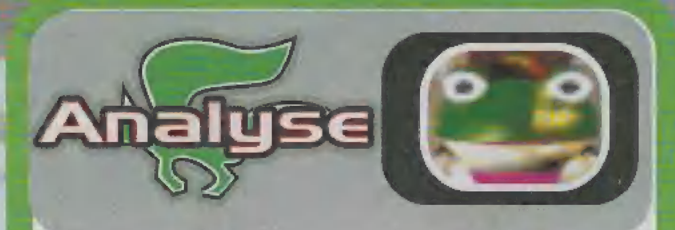
« Capitaine, si vous voulez continuer le chemin difficile, vous devez faire un score de 100 Hits afin de pouvoir rejoindre Aquas. Ça ne devrait pas être trop difficile pour vous, d'autant plus que le boss en donne déjà 16. »



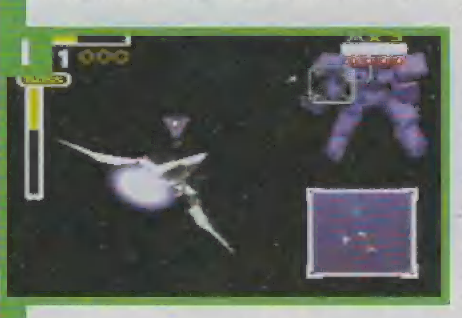
DIRECTION KATINA

« Si vous préférez continuer par le chemin médium, abstenez-vous alors de descendre pour plus de 100 Hits de vaisseaux. Et même, ne dépassez pas les 84 Hits en cours de jeu puisque le boss vousen offre 16 ! »





« Deux gros robots nous attaquent, Fox ! Ils sont très rapides et zigzaguent énormément. Mais ils ne sont pas très résistants. On ne peut les locker, alors visez-les avec votre laser (ou des bombes). (1)

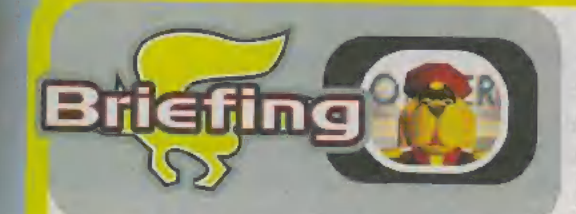

1

Tout comme le premier robot, le second vous donnera 3 Hits. Ce qui ne fait que 6 et signifie donc qu'il ne s'agit pas du vrai boss !

Voilà un troisième robot, Fox ! Il est encore plus gros et mobile que les autres. Regardez votre radar pour voir où il se trouve. Et shootez-le avec votre laser car, lui aussi, ne peut pas être locké. Il commencera par perdre son bouclier et succombera assez facilement. Lui, vous donnera 10 Hits... si vous l'abattez rapidement. » (2)


2

AQUAS





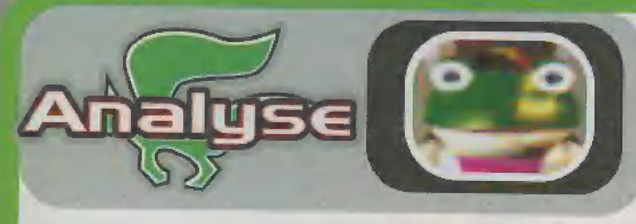
« Aquas est une planète d'eau. C'est la seule voie vers l'astre suivant : Zoness. Attention, la mer d'Aquas est trouble et regorge de poissons géants ! Pour vous aventurer dans cet environnement, vous ne piloterez pas votre vaisseau habituel, mais un sous-marin équipé d'un double laser permanent et d'une infinité de bombes. Pour faire face aux animaux hostiles, abusez-en, notamment si vous voulez obtenir les 150 Hits indispensables pour la médaille. Mais vous n'avez besoin que de 131 Hits avant le boss, puisque celui-ci vous en donnera 19 en tout. »







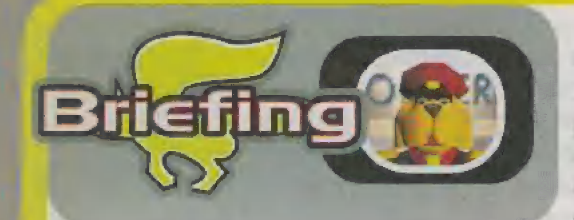
« Capitaine, vous allez tomber sur de nombreux bancs de poissons. Même s'ils ne sont pas tous hostiles, détruisez-les avec vos bombes, pour faire des "Hits +". Surtout, ne manquez pas les énormes poissons et les sous-marins ennemis. Ils vous donneront aussi des "Hits +" Ouvrez tous les coquillages que vous rencontrerez sur votre chemin, non pas pour y trouver des perles rares, mais, qui sait, quelques bonus. Vous pouvez aussi récupérer des bonus en détruisant les colonnes d'anciens temples engloutis. Mais inutile de toutes les casser : seules celles qui sont déjà abîmées peuvent en cacher (1). Vers la fin du niveau, vous serez amené à passer dans un canyon étroit, regorgeant d'étoiles de mer explosives ! La meilleure façon de passer, est de rester toujours à gauche ou à droite et de ne détruire (avec vos bombes) que celles qui se trouvent juste devant vous, les explosions des étoiles situées sur votre côté ne vous atteignant pas. » (2)



« Ce boss est une espèce de coquille St-Jacques géante ! Commencez par détruire les trois anémones de mer incrustées sur le dessus de la coquille. Chacune vous donne "Hit + 2". Mais, attention, car des espèces de serpents marins sortent des anémones ! Anticipez leur arrivée et bombardez-les pour ne pas qu'ils vous mordent. Coupez ensuite les deux tendons du coquillage en envoyant des bombes au milieu. Mais lorsque le mollusque vous balance trop de ses perles à la figure, tirez plutôt sur elles avec vos lasers, tout en essayant de toucher les tendons. De plus, si vous détruisez les conduits qui lancent ces perles, ils se reconstitueront immédiatement, mais en vous donnant des anneaux pour votre énergie à chaque fois... Enfin, tirez dans l'unique œil de la coquille jusqu'à ce qu'elle succombe et se referme définitivement. Le chemin pour Zoness est libre. »



ZONESS



« Sur Zoness, 250 Hits sont nécessaires pour obtenir la médaille. Tout comme Aqua, cette planète est entièrement recouverte d'eau. Mais c'est en surface que vous combattrez, cette fois, avec votre vaisseau. Méfiez-vous donc des ennemis, ainsi que des créatures hostiles de Zoness. Sur cette planète, vous ferez la connaissance de Cat, une nouvelle équipière. Elle vous sera particulièrement utile pour les prochaines missions, que vous continuiez vers le secteur Z, ou que vous soyez dirigé sur Macbeth. »





« Essayez de shooter les araignées d'eau qui se mettent en travers de notre route ; elles rapportent "Hit + 2". (1)

Et abattre les trois créatures en forme de fleur qui surgiront de l'eau, en tirant des tourbillons de boules bleues, vous rapportera "Hits + 5".





Détruisez également les containers en bois sur les infrastructures pour prendre les bonus qu'ils renferment. Lorsque vous lockez ces containers, vous obtenez "Hit + 1".

Derrière des rideaux de fer, se trouvent souvent des bonus. Faites remonter ces rideaux, en tirant au sommet d'un des mécanismes situés sur leurs côtés, puis passez au milieu. » (2)

DIRECTION SECTEUR Z



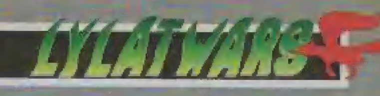


« Pour continuer le chemin difficile, il faut absolument détruire tous les projecteurs antiaériens. Ce n'est pas facile car ils se présentent par deux ; l'un étant légèrement en retrait par rapport à l'autre. Lockez d'abord le plus éloigné, et tirez au laser sur le plus proche. Chaque projecteur abattu rapporte "Hit +2". Attention, à un moment (et à un seul), vous trouverez deux rideaux de fer côte à côte. Vous devez impérativement passer par celui de droite. De l'autre côté se trouve l'un des projecteurs !

Capitaine, c'est moi qui éteindrai le dernier phare. Alors, surtout, protégez-moi jusque-là ! Sinon, lancez une bombe dessus.

À partir de cette planète, une nouvelle coéquipière viendra nous prêter main forte. Elle s'appelle Cat et nous sera très utile pour passer le Secteur Z. Néanmoins, si vous visez la médaille de ce secteur, mieux vaut s'en débarrasser ! »









« Si vous manquez un seul phare, vous descendrez au chemin médium. Lorsqu'un projecteur est raté, les suivants émettront une lumière rougeâtre. Vous serez alors repéré et l'ennemi enverra plus de chars aquatiques ! Une aubaine pour obtenir la médaille du niveau : ces phares rouges donnent "Hit + 2". Ça vaut donc la peine de vous faire une première excursion sans vous occuper des projecteurs afin d'obtenir la médaille. Ensuite, recommencez pour aller au Secteur Z... si vous en avez envie. Vous perdrez, certes, une vie, mais ça vaut le coup ! »

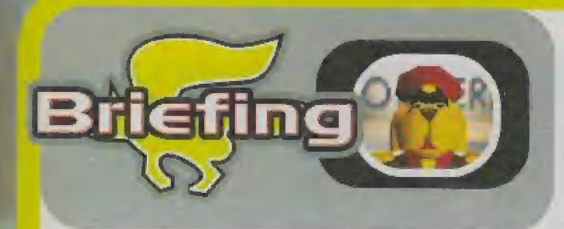




« Fox, que vous ayez, ou non, détruit les projecteurs, vous vous retrouverez face à cette plate-forme pétrolière. Tirez d'abord sur les petites boules qu'elle vous balance. Elles contiennent des bombes : amassez-en quelques-unes pour la suite du combat ; ce boss n'étant sensible qu'aux bombes ! Détruisez, ensuite, les deux tuyaux situés de chaque côté de sa boule noire avant qu'elle ne vous l'envoie, et qu'elle ne plonge pour se planquer. Tirez, enfin, sur ses deux gros canons, situés à sa gauche et à sa droite, afin de les faire tomber à l'eau. Mais, attention, lorsqu'un canon coule, la plate-forme se retourne pour le récupérer avec sa grue, et elle recommence à vous canarder ! Shootez donc la grue pour l'en empêcher. La plate-forme finira par se détruire.
Sur la fin, la plate-forme aura de nouveau la capacité de vous envoyer sa boule noire. Évitez-la et achevez ce satané boss ! »



SECTOR Z



« Andross lance des vaisseaux ainsi que d'énormes missiles sur notre vaisseau-mère ! Si vous parvenez à les arrêter, nous pourrons poursuivre notre route vers l'Area 6. Dans le cas contraire, nous devrons fatalement attaquer Venom par le chemin facile, en nous dirigeant sur Boles Station. La médaille est à 100 Hits. Ça paraît peu, mais il est en fait extrêmement difficile d'arrêter les missiles, tout en détruisant suffisamment de petits vaisseaux.





« Capitaine, selon votre objectif, vous avez deux solutions. Soit vous voulez juste passer ce secteur : dans ce cas, l'aide de votre équipe et la mienne vous seront précieuses pour stopper les missiles. Soit vous tentez la médaille : il faudra alors vous être débarrassé de moi sur Zoness, sauf si vous êtes parvenu ici par le chemin facile (car vous ne m'y rencontrez pas). (1)

Bien ! Commencez par éliminer les petits vaisseaux qui tournoient autour de notre bâtiment. Shootez-en un maximum avant l'arrivée de chaque missile, afin de faire le plein de Hits. Et rappelez-vous qu'il faut éliminer toute une vague de petits vaisseaux pour en faire apparaître une autre.

Détruisez les deux petits containers pour des bonus et des "Hits + 2". L'un d'eux se trouve dans le vide, l'autre sur une plate-forme située à l'extrémité du secteur. (2)

Le premier missile fait son apparition sur les radars. N'allez pas tout de suite à sa rencontre. Shootez encore quelques vaisseaux. Si vous vous retrouvez à côté du missile, effectuez des virages serrés afin de pouvoir lui tirer dessus. Et, si vous vous trouvez devant, effectuez des loopings courts ou en "U", pour vous replacer rapidement derrière lui. (3)

Si vous êtes mal en point, vous pouvez reprendre de l'énergie en rentrant sur la piste d'envol du vaisseau-mère. Mais économisez cette énergie, si vous voulez avoir le temps de descendre assez de vaisseaux. (4)

Une vague de deux missiles arrive ensuite. Comme pour la première vague, attendez jusqu'au dernier moment... même si les coéquipiers veulent "se la faire" tout de suite. Sachez que chaque missile vaut "Hit + 10" »













DIRECTION AREA 6

« Attention, capitaine, la dernière vague comprend trois missiles ! Si Cat est à vos côtés, elle vous prêtera main forte... Une fois les missiles détruits, vous pourrez rejoindre Area. »



DIRECTION BOLES STATION

« Capitaine, enfin voyons, vous venez de louper un missile ! Regardez dans quel état est notre vaisseau-mère. Désolé, mais vous allez devoir prendre le chemin facile. »





AREA 6

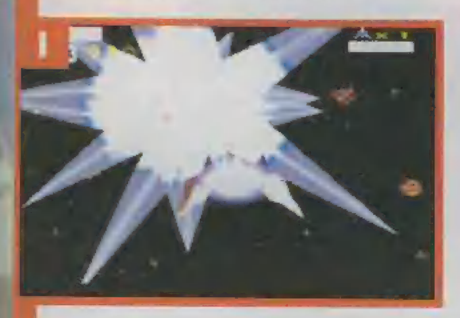




« Dans cette zone, il y a énormément d'adversaires, dont beaucoup de gigantesques vaisseaux-mères. C'est pour cette raison que la médaille d'honneur s'obtient à "300 Hits". Évidemment, c'est assez difficile à atteindre : les ennemis ont une énorme cadence de tir, sont résistants et rapides. Je vous conseille donc de ralentir le plus possible pour ne pas en manquer trop. Tenez bon, l'Area 6 est le seul passage pour le "Venom difficile" ! »



« À l'entrée de la zone, lancez une bombe sur les mines, afin de dégager le passage et de



réaliser un grand nombre de "Hits". (1)



Il y a beaucoup de groupes de vaisseaux par ici. Chargez votre laser (si possible sans locker), ou lancez-leur quelques bombes (si vous en avez suffisamment), pour faire des "Hits Plus".

Essayez de shooter un maximum de soucoupes en forme de toupie car elles rapportent "3 Hits" chacune. (2)



Les gros missiles envoyés par les longs vaisseaux-mères doivent absolument être détruits



car ils valent "1 Hit" chacun. (3)
Comme d'habitude, les papillons géants à "Hit + 3" ne doivent pas être négligés d'autant plus qu'ils sont aussi très gênants... (4)

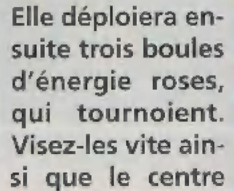




Les plus gros vaisseaux spatiaux de la zone sont difficiles à descendre. Ils sont, en effet, protégés par des tourelles et, surtout, par un blindage très résistant. Mais essayez néanmoins d'en détruire un maximum, vu qu'ils rapportent un nombre de Hits non négligeable. (5)
Vers la fin, lorsque vous voyez des mouches, attendez qu'elles se mettent en cercle avant de leur tirer dessus afin de réaliser des "Hits + 5" ! » (6)



Elle déploiera ensuite trois boules d'énergie roses, qui tournoient. Visez-les vite ainsi que le centre de la station, avant que celle-ci ne se referme. Elle s'ouvrira et se refermera trois fois encore (au moins). Visez toujours aux mêmes endroits. (2) Lorsque la station tire des missiles, évitez-les ou détruisez-les de préférence (c'est assez difficile de slalomer entre eux). (3)
Au bout d'un moment, la station va vous envoyer un énorme rayon laser. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus loin possible de lui, pour l'éviter.
Recommencez toutes ces attaques jusqu'à ce que la station finisse par exploser. » (4)

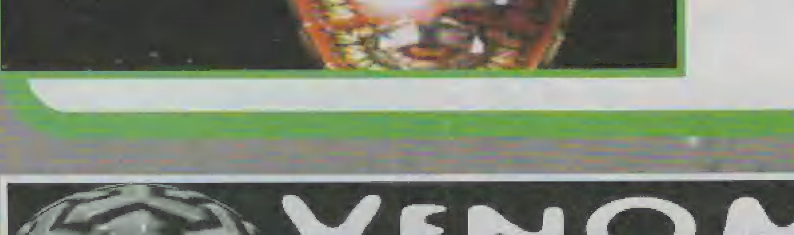




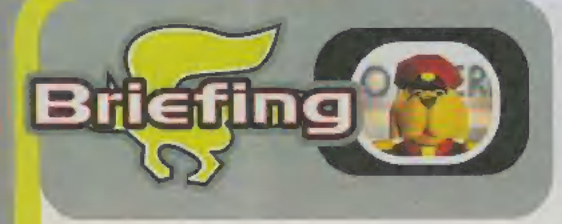


« Lorsque cette station spatiale est fermée, tirez sur ses trois pinces (qui veulent vous attraper) pour qu'elle s'ouvre. (1)





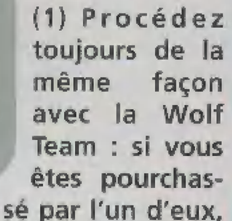
VENOM DIFFICILE



« En empruntant le chemin difficile, vous n'aurez pas besoin de traverser la planète Venom avant de combattre Andross. Par contre, vous allez devoir affronter une équipe Star Wolf ! Ses quatre membres valent, ici, "50 Hits" chacun (si vous les descendez rapidement) ! Or la médaille est à "200 Hits". Donc, même si les Wolf sont plus résistants qu'avant, c'est par le chemin difficile que vous pourrez obtenir assez aisément la médaille »







« Attention capitaine, les Wolf sont, ici, insensibles aux boules de laser... et même aux bombes ! Pour les détruire, comptez sur votre tir laser de base. Mais, il est préférable d'avoir un double tir laser avant d'arriver sur Venom — surtout si vous visez la médaille.

(1) Procédez toujours de la même façon avec la Wolf Team : si vous êtes pourchassé par l'un d'eux, effectuez un looping serré afin de passer derrière lui. Au bout d'un moment, vous finirez bien par nous en débarrasser définitivement. (2)

Une fois les Wolf anéantis, foncez au cœur de la planète, à travers de longs couloirs menant à Andross. Aux intersections des tunnels, vous pouvez prendre les chemins que vous voulez ; ils recèlent tous des bonus. Mais un seul permet de gagner une vie. C'est celui de droite, à la première intersection. Prenez ensuite à gauche à la deuxième. Si vous perdez une vie contre Andross, reprenez le même chemin, pour y trouver une autre vie. Autrement dit, voilà un parcours qui permet d'avoir des vies à l'infini ! » (3)









« Andross se présente à vous avec sa tête de singe. Reportez-vous aux conseils que je vous ai déjà donnés (chemin facile). (1)

Une fois Andross débarrassé de son masque et de son crâne, il ne lui reste plus que son cerveau ! Il vous attaquera alors en envoyant ses yeux ! Pour les éviter, effectuez des cercles très serrés dans l'espace. Au bout d'un moment, vous vous retrouverez derrière eux (ils n'arrivent pas à tourner aussi bien que vous). Tirez-leur alors dessus ! Chaque œil vaut "Hit + 5". (2)

Une fois ses yeux crevés, Andross tente de protéger son cortex (la partie inférieure et verte de son cerveau) de vos attaques. Aussi dépose-t-il des mines derrière lui. (3)

Pour toucher le cortex d'Andross, il faut l'atteindre par derrière. Mais son cerveau se téléporte et

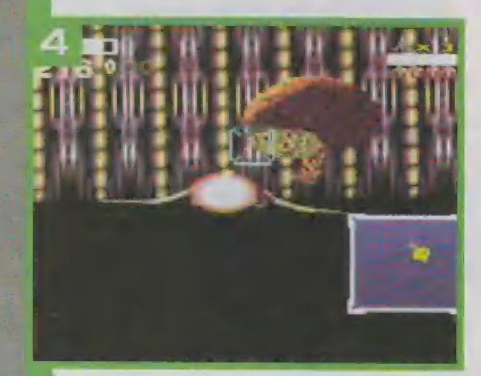




effectue des cercles dans l'espace, afin de toujours se présenter à vous de face. Servez-



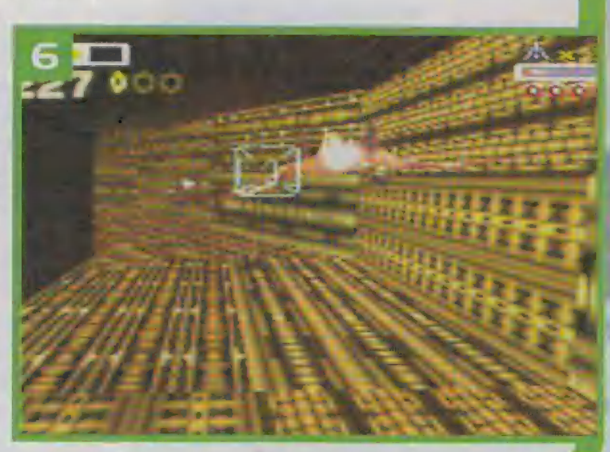
vous donc de votre radar. Andross y est indiqué par un





gros "B". Sachez que la position du cortex correspond à la partie inférieure du B. Ainsi, tout en regardant le plan, effec- tuez des virages serrés, afin de voir votre vaisseau derrière la base du B. Il ne vous reste plus qu'à le canarder ! Recommencez l'opération plusieurs fois, pour qu'Andross succombe. (4)
Lors de vos manœuvres, ne vous approchez pas trop près du cerveau ! Celui-ci vous attraperait avec ses nerfs pendouillants.

Une fois pris au piège, il vous pomperait alors une bonne partie de votre énergie ! (5)
Andross se meurt dans une énorme explosion. Remontez alors les couloirs afin de quitter la planète. Collez alors le mystérieux coéquipier qui vous guide, et empruntez le même chemin que lui — sinon vous seriez happé par les flammes.
Vous avez réussi : bravo Fox, vous venez de terrasser notre plus terrible ennemi ! » (6)



EPILOGUE

Maintenant que vous avez des médailles, que va-t-il se passer ? Hé bien, d'abord, si vous n'avez obtenu qu'une seule médaille sur une des planètes du chemin difficile, vous pouvez combattre avec des chars dans le mode Multijoueur. Et si vous avez toutes les médailles, la page d'introduction est différente. Fox porte désormais des lunettes de soleil ! Mais, surtout, le mode Expert apparait. C'est un niveau de difficulté supérieure, dans lequel il y a plus d'ennemis. Ainsi, les "Hits" sont plus faciles à obtenir. Tant mieux, car le nombre de Hits pour avoir chaque médaille ne change pas ! En contrepartie, il est, cette fois, plus difficile de survivre... Enfin, si vous obtenez toutes les médailles dans le mode Expert, vous pourrez combattre à pied dans le mode Multijoueur ! »



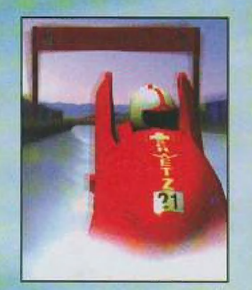


VIVEZ LE SPORT EN GRAND

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

13 disciplines diverses et spectaculaires :
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse, bobsleigh... , 16 nations représentées.

Après le soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux olympiques d'Atlanta, voici la neige des J.O. de Nagano : combien de médailles décrocherez vous cette fois ci ?







SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

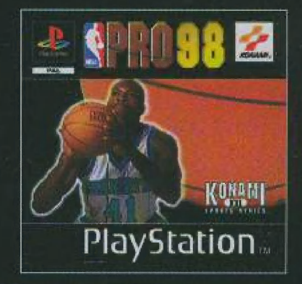




NBA PRO 98

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes : le Basket à son top !





SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft

KONAMI XXL SPORTS SERIES


64 Player



TOUS LES BALLONS SONT BLEUS : ROCKETFUEL
TOUS LES BALLONS SONT VERTS : TOXICOFFENDER
TOUS LES BALLONS SONT ROUGES : BOMBSAWAY
TOUS LES BALLONS SONT JAUNES : BODYARMOR
TOUS LES BALLONS SONT ARC-EN-CIEL : OPPOSITESATTRACT
BALLON PUISSANCE 3 : FREEFORALL

PLUS DE BANANES LORS DES COURSES :
NOYELLOWSTUFF
POUR QUE LES BANANES VOUS RALENTISSENT :
BOGUSBANANAS
DIX BANANES EN STOCK : FREEFRUIT

CHANGER LE SON DU KLAXON : BLABBERMOUTH :
CONCURRENTS SANS ARMES : BYEBYEBALLOONS
JOUER À DEUX DANS L'AVENTURE : JOINTVENTURE
PAS DE FLÈCHES ACCÉLÉRATRICES : ZAPTHEZIPPERS
ADVERSAIRES PLUS INTELLIGENTS : TIMETOLOSE
ÉCOUTER LES MUSIQUES DU JEU : JUKEBOX
LES PERSOS PLUS GROS : ARNOLD
LES PERSOS PLUS PETITS : TEENYWEENIES
PRENDRE LE MÊME PERSONNAGE : DOUBLEVISION
GÉNÉRIQUE DE FIN : WHODIDTHIS
NE PAS RALENTIR LORSQUE VOUS FAITES DU HORS-PISTE : OFFROAD







Pour rentrer tous ces codes, allez dans le menu "codes magiques" qui se trouve dans les options.
Après avoir rentré un code, vous pourrez le désactiver dans le sous-menu "liste des codes". Simple, non ?